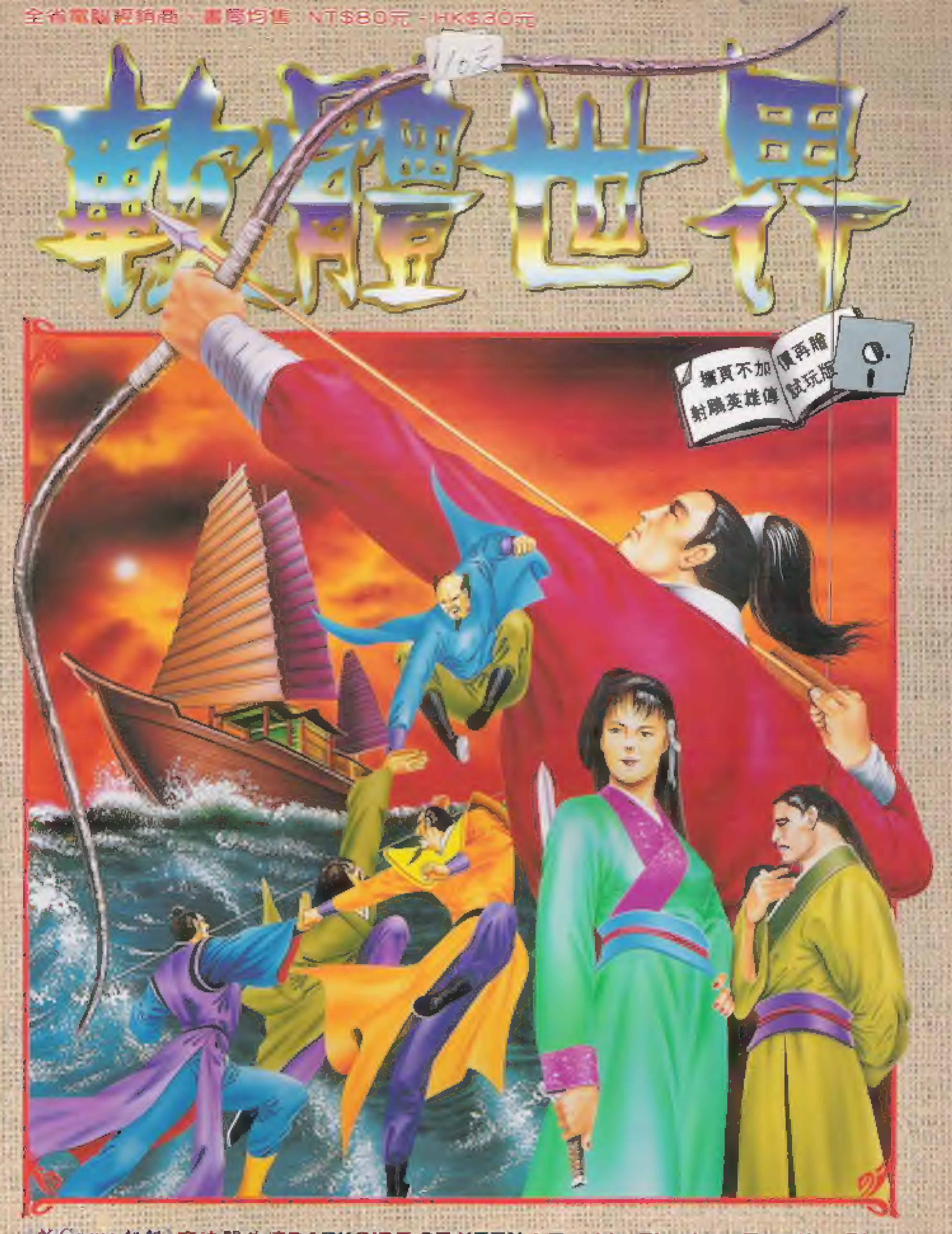


《新Game熱報》魔法門外傳DARKSIDE OF XEEN • Freddy Pharkas Frontier Pharmacist《國內報導》1993軟體大展特報 • 著作權法案特別報導《百戰天龍一祕技天地》吞食天地Ⅱ一超密技 • 鬼屋魔影修改篇··第七篇《製作單位現身說法》中華職棒 • 異紅的殺意《遊戲攻略》吞食天地Ⅱ心得篇 • 綠蔭雨林跑提示篇《GAME林秘笈》國王密使Ⅵ一希望之旅完全攻略(下) • 小辣椒的時空冒險(上)《七彩絢目的光碟世界》淺談光碟軟體《遊戲精品店》明星職棒Ⅱ • 魔眼殺機Ⅲ《遊戲獵人》波斯王子Ⅱ • 綠蔭雨林跑 • 勇士傳奇 • 紅爵士任務製造器……等12套遊戲《大型電玩遊樂場》NBA籃球賽☆

PC GAME最新情報

52

1993年7月號

亞洲電腦

Coior A Series - VIP

新貴の色彩——古典風情

誰說電腦冷冰冰？

亞洲VIP彩色電腦系列
給予您溫馨舒適及尊貴

一部值得您典藏至愛——古典木紋色系VIP電腦

獻給

講求品味尊重個性化的VIP
愛好創作勤於思考的VIP
獨特尊貴自我實現VIP
突破傳統色彩的新貴VIP
至情至性懂得人生VIP

知名心理學家研究出
（大自然色彩最能激發人類的思想空間及最佳創作）

限量供應200台
請洽全省亞洲電腦經銷商

暑假終於來到，炎炎夏日裡氣溫節節升高，就連國內的遊戲市場也是熱不可當。軟體世界氣象台向全體玩家發佈遊戲高溫特報，在此針對軟體世界在暑假裡的幾道主要高溫氣團先行預報（非依出片順序），提醒各路發燒玩家提防酷暑高溫：魔眼系列及創世紀系列新作--魔眼殺機III中文版及創世紀VII第二部（RPG），已分別在札諾爾和巨蛇之島兩地展開激戰，戰況吃緊、新血隊員召募中；福爾摩斯探案中文版（推理冒險）--案情離奇、檔案龐雜，辦案高手謹防腦汁過熱；射鵰英雄傳（武俠冒險）--金庸名著PC版、高溫火力第二彈，東邪西毒、南帝北丐、全眞七子、江南七怪，邀您比劃；陸空戰將（模擬）--高評不斷、模擬細緻，戰鬥中嚴防懼高症、高空症、高血壓三高症狀突發；全國第一套國人研發的中華職棒（運動）--讀者築夢，夢想成眞，玩家熱情滿點，職棒再創新紀元；惡魔禁地中文版（冒險）--嚴正聲明：膽小玩家，攜伴前往。

本社正式取得Strategic Simulations Inc.（SSI）及The Summoning clue book 製作群授權製作的魔界召喚攻略單行本已於6月出書，凡擁有魔眼殺機III遊戲內附之折價券者，亦可以折價方式購得魔界召喚攻略單行本。另外，軟體世界將舉辦消費者聯誼會，機會難得，敬請把握機會，詳細辦法請參閱P.135。而第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽的截止收件時間已近，籲請各路創作高手掌握時間。

爲了讓讀者再窺遊戲製作之堂奧、先睹爲快，本期製作單位現身說法專欄中，邀請全台灣第一部全中文訊息的中華職棒設計者--徐昌隆（P.50）及真紅的叔叔、飛翔情仇設計者劉昭毅（P.54），談談在遊戲設計上的理念、動機與製作甘苦談。

經貿報復何時了？美方301壓境，對電腦業界造成衝擊，國人當如何因應?!（P.33）國內軟體展現況如何？如果您錯過了六月份的軟體展，別漏了1993軟體大展特報（P.30），更別錯過親臨七月中旬到八月中旬各區資訊展的盛會。另外，本期大型電玩遊樂場及七彩繽紛的光碟世界兩專欄分別介紹NBA籃球賽及多款C.D-ROM軟體綜合報導，各位可與PC GAME比較其間之差異如何？

玩過魔法門外傳Clouds of Xeen的玩家，在攻略過程中，必然已發現該遊戲留下許多伏筆，實際上，魔法門外傳的Clouds of Xeen與The Dark side of Xeen實爲The World of Xeen的一體兩面，經由Install及一組傳送密碼，可以讓玩者縱橫於魔法門外傳的雙面世界，同時擁有Clouds of Xeen、Dark side of Xeen及攻略本才能使您完完整整毫無缺憾地占有魔法門外傳，本社正研擬製作魔法門外傳攻略本的可能性（包含Clouds of Xeen及Dark side of Xeen），迫不及待想要一睹Dark side of Xeen的玩家，別錯過了本期新GAME熱報魔法門外傳DARK SIDE OF XEEN的深入報導（P.22），當然，喜愛冒險遊戲的玩家千萬也別放過SIERRA的冒險新作Freddy Pharkas Frontier Pharmacist的篇幅（P.24）。

本期起軟體世界雜誌依約擴增爲144頁全書彩色（不含漫畫別冊），並隨雜誌附贈射鵰英雄傳試玩版，感謝讀者長年來的大力支持，祝各位玩GAME愉快！

▶1993・7月號 目錄◀

52期

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／
沈韻琴、陳禮英、陳婉君
廖鴻嘉、蔡敏嫻
資料處理／曾玉琴
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良、郭淑芬
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉瑋、楊淳妃、陳俊介
美術支援／
林俊宏、孫榮隆、林慧玲
特約作家／
吳議師、李莉莉、郭宗勳
朱學恒、卓挺然、鍾凱文
徐國振、劉興漢、吳忠哲
葉明璋、劉昭毅、李永治
羅國宏、傅鏡暉、蘇經天
曾昭奇、王彰懋、吳昱甫
劉建台、呂稚振、葉宗明
林政翰、黃文騏、辛建閣
侯育宏、俞伯翰
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
照相打字／
創緣電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號
（07）384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段99-10號1F
（02）788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號
（04）323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號
銀海大廈1F B.C室
002-852-7280999（傳真號碼）
002-852-7292781（電話）

中華郵政南臺字第525號
執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局
出版事業登記證局版臺誌字8603號
中華民國78年4月創刊
每月8日出刊

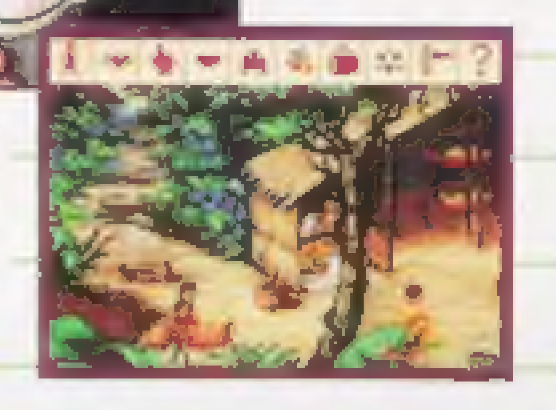
濫墾濫伐、偷獵亂捕，已經將這個美麗的雨林弄得亂七八糟，你要如何拯救雨林的動植物，並將入侵的壞蛋繩之以法？

環保風氣已經在全球沸騰了起來，除了各大小廣告媒體以警示或以哀鳴等姿態呼籲大家重視環保的重要，更希望大家身體力行、切實做到保育生態、愛護大自然的工作。

劇情裡不忘加入現代產物——手提電腦，以動物、植物、文明、環境等多項分類，讓玩者能立即了解周遭環境發生何事及其名稱與習性。在玩完遊戲的同時，也獲得不少知識。

以極美極柔的調色盤系統營造令人賞心悅目的遊戲環境，一向是SIERRA最拿手的本事。在本遊戲中，您將可看見一幅幅美景，不論雨林濃蔭深處或高處遠眺場景，或是港口、小屋等，皆有一分逼真的美感。而人物造型更是可愛極了，龐克頭的蝙蝠、羽翼豐潤的鸚鵡、調皮臉的猩猩，會眨眼的花草……，都彷彿成了能與你親密交談的朋友。

從拯救鯨魚王到繞著雨林跑，從深入海洋接觸許多海底「居民」的疾苦，到踏進熱帶雨林爲瀕臨絕種危機的動植物解決困難；這一系列的遊戲，不僅爲玩者帶來地球上不同生態環境中所發生的生存趣談，更隱隱警告人們千萬不能成爲破壞我們四周圍環境的大兇手。用冒險、解謎及擬人的方式，引導玩者聆聽小動物或各式奇花異草的心聲。



不必佔用很大的硬碟空間，不費神的操作系統，沒有暴力，以溫和有趣的方式，再加上您的智慧來解決難題，並把保護大自然的訊息很〝自然〞的傳達給您。相信這一系列的遊戲，必能在您心裡留下深刻的印象。

故事主角是個小孩，在無意間進入了雨林中，便開始一連串緊湊的拯救行動。除了幫助大嘴鳥的小寶寶順利生產，進入原住民村落替村民解決疑難雜症，爲雨林「樹之心」找到再生的種子；更經歷巨變，被壞蛋捉走，與蝙蝠一起逃離魔掌，最後還在艱難的情況下穿越迷宮、破解「黃金之城」之所在。過程精彩且充滿溫馨，爬樹、入怪洞、闖賊窩、越沼澤及老鷹巢中等場景，每一樣都能讓玩者欣喜驚訝。

機　種：IBM PC 286或以上機種（需硬碟及一台1.2M磁碟機）
音　效：PC喇叭音效／聲霸音效卡／魔奇卡／MT-32
記憶體：640K
顯　示：EGA／VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
售　價：420元

SIERRA 啓發系列

在親眼見到隱月神殿毀壞後，你以爲從此又可流浪一陣子，讓隊員們恢復元氣，再投入另一次的冒險。沒想到任務來得如此快，在你與伙伴們答應爲一怪客尋回他主人落在Lich手上的神祕古物時，又像前幾次一樣，沒讓你回家安置妻小，就把你們傳送到一個充滿遊魂、墓碑與林木的地方，開始接受解謎、戰鬥、尋物的考驗。從此，你們就會慢慢了解Lich那老東西的可怕，並得隨時把小命押在札諾爾恐怖的傳說之中。

第三代的推出，爲各位RPG迷帶來許多特色，此次你將遇見許多增場氣息濃厚的怪物，如骨骼上殘有爛肉的不死獸、獅羊合體的吐火獸、殘夢怪、墓園之霧、人身牛頭獸、無固定形狀的活糞堆、像堆爛蔬菜的踏爾士墩及水中作怪的水元素等。場景也從墓園、迷宮、樹林，一直延伸到陵墓、公會、神殿、廢墟等地，而且還能潛入水中進行搜尋。除了怪物，你也會碰到許多奇怪的人或想加入隊伍的臨時隊員，他們能爲你解答

一些疑惑，或者給你旅途上的幫助，但也可能製造意想不到的情況。值得一提的是，臨時隊員們的種族不再只有人類一種，幽靈、虎面人及蜥蜴人都有機會和你並肩出擊。

在指揮前排隊員揮動武器及後排隊員使用投擲性武器時，是滑鼠最忙的時刻（筆者就曾經在戰鬥中手忙腳亂過），這一次提供了「同時攻擊」（ALL ATTACK）指令，讓目前手上有武器的隊員斧、劍、弓箭齊發。在遭遇大批妖孽車輪戰攻擊時，這個指令就像變成了救星一般好用。

某些地方必須應用特殊法術，才能順利進行。如進入水底場景，就得請巫師施展水中呼吸及牧師的自由移動，才不會變成手無縛雞之力的旱鴨子；而透視術可辨別部份陷阱、惱人的幻象牆等……。另外，七級以上巫師法術如酸液風暴、魔法劍氣、讓植物體內水分蒸發的乾枯術、強力死咒等，還有牧師那擊出後竟會自動回到手上的心靈之鎚，及皆大歡喜、人人有份的英雄盛宴等法術，都針對此次旅途而設計，讓玩者依情形適時擊發。

迴繞的迷宮加上數不清的暗格、按鈕、碑塊，真讓人步步驚慌，有些按鈕的啟動，卻又可能在遙遠的地方生效，而有些鐫刻在壁上的文字，又得等你找到有特殊辨知能力的隊員才能知道到底有何玄奧。而傳送點及陷阱，更無法保證在哪一刻出現！為了讓你不被這層層迷陣攪亂了遊興，在本遊戲修改為完全中文訊息推出時，特地加上英文版本中沒有的自動繪地圖功能，詳細記錄了你走過的地方，以便進出一些看起來一模一樣的地方。

在你挑選隊員肖像時，會發現多了一些或妖嬈、或詭異的新面孔，還有音效與音樂也大幅度改進。你可以重新創建新隊伍成員，也能由第二代傳來那些曾陪你闖生入死的伙伴一起再戰江湖！祝好運！

創世紀7（第二部）

巨蛇之島

創世紀遊戲每次不僅爲您帶來眞實與驚奇，
更招來了許多邪惡情事及數個不眠不休的夜晚……

凡事標榜＂眞實＂，讓玩者能在遊戲中撥弄可發出原音豎琴、琵琶、木琴、鋼琴等樂器；能夠在搖椅上觀景，也能爬樓梯、開關門進入一幢幢擺飾不同的宅邸內；能擊敗迎面打來的怪物；也能隨興打獵一番，以山豬肉、兔肉果腹；形狀千變萬化的雲影映在地面，風雨雷電任意降落，天色也忽明忽暗……。很多玩家多年來都對創世紀系列持續相同的熱情，原因無它，那隱約存在於平靜社會背後的危機及似乎總是神通廣大的魔王，簡直讓每位扮演聖者的玩者恨得牙癢癢的，但又不能抗拒其魅力。以至於其配備要求高昇到非硬碟、386SX或以上機種、25 MB硬碟空間、2M RAM及VGA顯示系統不能RUN的情況之下，仍有玩者省吃儉用一筆心血錢更換配備，以順利進入創世紀的世界。

創世紀系列絕不會讓您失望的！

這一次離開了你熟悉的Britannia，在奇異的航行中來到了蛇島。一下船，閃電夾擊，你的貴重裝備突然消失，伙伴也不見了……，前途眞是堪憂啊！此時遇見了一名神祕女子，預言你將成爲這個怪島的救主，說了一大堆怪言怪語，你爲了找回被閃電打散至各處的伙伴一起上路壯膽，來到了一座城鎮之外……

蛇島上共有三座城，各有其法律及貨幣系統。幼既鎮由潔白磚牆造成，圍繞著碧藍大海，主要靠海維生。蒙利多鎮，男女老幼皆爲優秀戰士，你將以極簡單的裝備見識他們的武士試煉，關在如地下密室般的洞裡，忍受牆壁突如其來冒出的火焰爆炸、紫色小人及毒蛇猛襲，明明垂手可解卻又不是那麼容易的謎題與死亡的威脅。月影鎮，魔法師聚集地，這裡有股難以言喻的神秘！

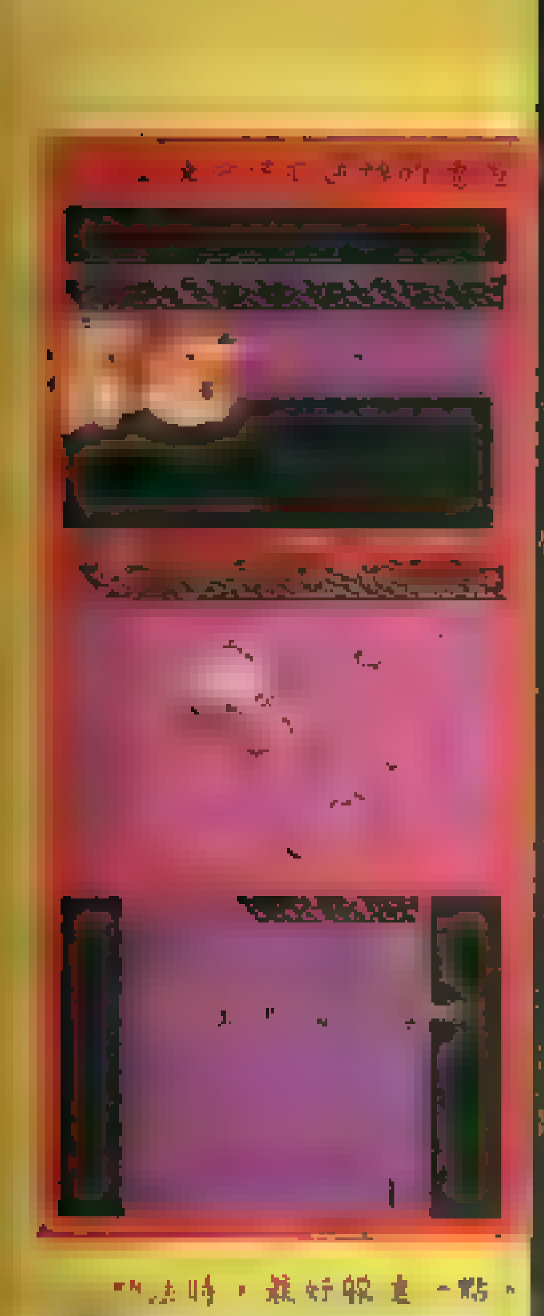
你原是受了Lord British的請求，來此找尋Batlin的下落，看他又搞出什麼把戲，結果所料不差，Batlin在此居然頗受好評，而驚訝的是一向英明的Lord British在此竟淪爲人們口中的＂禽獸＂，一文不值！這一切好像是守護者早就預設好的陷阱，讓聖者一步步走進來，而這究竟是不是毀滅Britannia的另一個惡毒的計劃？恐怕只有玩到最後，才有定論了。

跟遊戲中的人物對話，通常能從不同性格、不同心態的居民口中分析事情的眞僞，除了詢問每個人的姓名、職責等基本資料，還列出談話中提出的某些關鍵，讓玩者一一問答。更好玩的是買東西時，平時＂殺價＂的功夫也能搬進遊戲中大顯身手一番，通常能獲得意想不到的「跳樓價」。

故事雖然是延續「黑月之門」、「美德試煉場」而來，但因爲是另一個民風不同的地域，其待發掘的秘辛及發展的空間還十分遼闊，所以你不妨以全新的心態來看待這個遊戲。至於一直擁戴創世紀並陪著創世紀系列成長的玩者，你也會發現它的進步，例如：攻擊、移動、交談、取物更容易；人物裝備畫面不再以抽象圖形表示，而是用類似＂紙娃娃＂的方式將護具、武器、護甲、衣物直接＂穿＂在身上；魔法施展更是驚天動地，火花爆裂怵目驚心；還有許多關於戰技、道德的考驗及精彩的音效與語音效果伴隨……。

識貨的玩家，你還在猶豫什麼呢？

機　種：IBM PC AT（需硬碟，至少25MB，需一台1.2M磁碟機）
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32　操　作：鍵盤／滑鼠
售　價：540元　記憶體：2M　顯　示：VGA



時，最好躲遠一點。

訓練射箭技巧。

戰鬥狀態選單

保護

Ultima VII

PART TWO

SERPENT ISLE

ORIGIN

We create worlds

UTOPIA
對於極惡劣的生活環境及日趨下降的生活品質
你是否想要離家出走，找尋另一片乾淨的天空？
IBM PC AT
640K
EGA/VGA
MT-32

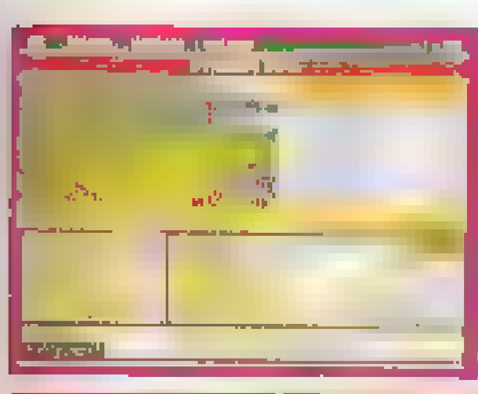
選拔球員，是棒球賽中最重要的！

因為有潛力的投手、打者與守備球員，常能在比賽中出奇致勝，所以，全看你如何慧眼識強手了！

明星職棒II 資料片

本資料片必須配合珍藏版NO.211明星職棒II一起進行，內容主要是提供選拔球員的規則、方式，如薪水上限、選人順序等；還可編修六種不同的選人策略、交易球員、以經理的身份編修野手名單、投手名單、防守陣容、打擊順序等事項。並且，多加了新進球員資料，還可以看看其他球隊的管理策略。

球員的統計數字依然十分詳細明確的列出，而遊戲更會根據球員表現，自動計算出球員的價值。您能夠重新設定參與選人的球隊經理所採取的戰術取向，在金錢及球員價值的考量下，可依己意選擇任何數目球員。孤注一擲於沙場老將或前途看好的新進選手？就看你是不是識得千里馬的伯樂了。



發行	[illegible]
記憶體	[illegible]
操作	[illegible]
顯示	[illegible]
音效	[illegible]
售價	[illegible]

本資料片擁有以下新的特色

☆若選擇在美國海軍、美國陸軍航空隊或日本海軍中服役，可開始一場假設的1946年戰役。至於大戰爲何沒有在1945年結束？則是將大戰臨結束前的一些促成因子改變成其他的發展，如美國的原子彈計劃失敗、日本人越戰越勇，奮力和美國周旋到底等等。

☆可在完成太平洋空戰英雄主程式的戰役後，繼續此次假想戰，或者從美日名冊中挑一個已退役飛行員，使其重新加入戰鬥。

☆新的載具出現，並可駕駛及遭遇七種新型飛機。單一任務中，新飛機可在任何日期出現。

☆從歐洲戰場來的美國所空戰英雄也將出現於1946年的戰役，可與其空中纏鬥一番。

☆假想任務帶給人無限遐想空間，由設計群爲玩者精心策劃各種情況的發生。

☆錄影功能可玩者觀看及剪輯。

☆假想戰況將爲整個大戰演變帶來更可怕的結果。

☆手冊中生動描繪二次世界大戰在1945年時之眞正戰況，供玩者比較玩味。

畫面狩獵者 II
她是國內唯一能抓中、英文模式之圖形及
文字畫面，支援 ET-3000/4000 卡及
Trident 8800/8900/9000 卡的
【畫面狩獵者 II】!
功能更多！
她 最高可以抓 65536 色畫面，解析度最高達 1280x1024
她 短小精悍，常駐記憶體只佔 2K 而已，比一般電腦病毒還要精
她 可將動畫放慢，使畫面易於抓取
她 可以讓您自設抓畫面的熱鍵，讓您覺得一一好自在
她 存圖迅速，讓您幾乎忘了她的存在
她 會自我偵測病毒並自行解毒
她 能將抓下的圖形轉成 GIF 、 PCX 、 LBM 、 TIFF 、 BMP 、 TGA 、 RIX 及 PIC 等圖形格式，幾乎可在所有市售繪圖軟體中編輯使用
她 High Color 的圖形可以轉成 24 bit PCX 、 TGA 及 TIFF 格式。
她 可以重組動畫，能編輯保留畫面部份圖塊
她 有 Slide 幻燈片式的秀圖功能
她 有電腦語言函式庫 您可在自己的 C 、 C++ 或 Pascal 語言程式中秀圖
她 可以當作中、英文的簡報系統。因為她不但可抓取 GAME 的精彩畫面 還可抓 Windows 、 AutoCAD 、 Animator 、 3D Studio 、倚天中文系統、 Lotus 、慧星、 PE2 ... 等無數套裝軟體的畫面，也可利於教學

歡迎活人來訪！

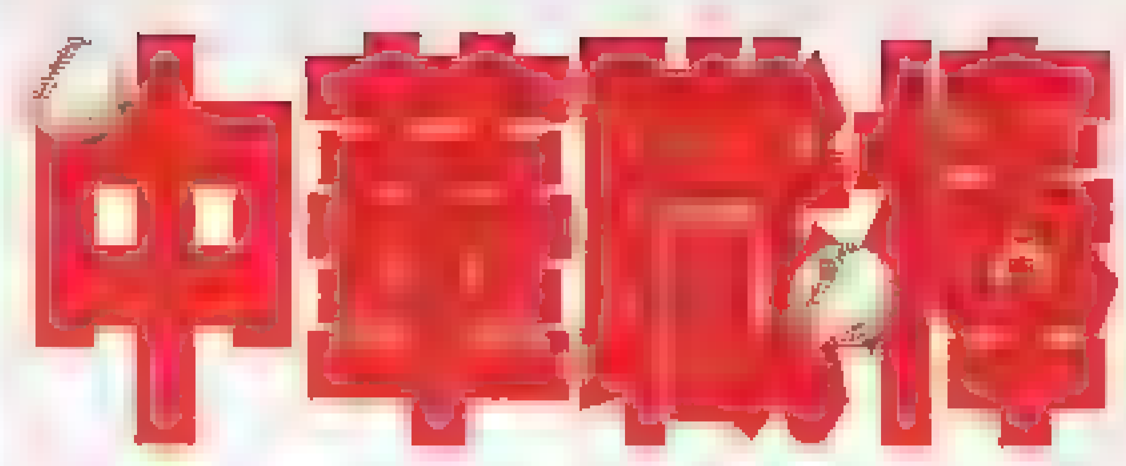
警告所有闖入者

- 黑暗的山谷裡，有詭譎的村莊、古堡墓地、地上迷宮、地下秘道、恐怖黑森林、沼澤及有魂摘魄的城堡可以亂闖，但能否留住小命一條，就難說了！
- 緊揪遊戲中的連續動畫，搭配悚慄音效，嚇壞你算你歹命啦！
- 遇見殭屍、野狼、鬼火、獨眼人可即時以不同武器開打，而他們也能立即攻擊你。
- 關鍵式對話，能否從守口如瓶的村民口中套出秘密，就看你反應夠不夠快。
- 自動繪地圖功能，給你嚐點甜頭。
- 你——主角，在遭遇不同情況時，會擺出疑惑、搖頭、訝異、噁心、踏錯等表情，特寫鏡頭。
- 找不到一舉毀滅幕後操縱的百年吸血鬼之秘密，就得與村民們一起等老等死了！墓園裡將少一塊墓碑呢！

歡迎 活著進來 可不保證能活著出去

Veil of Darkness

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



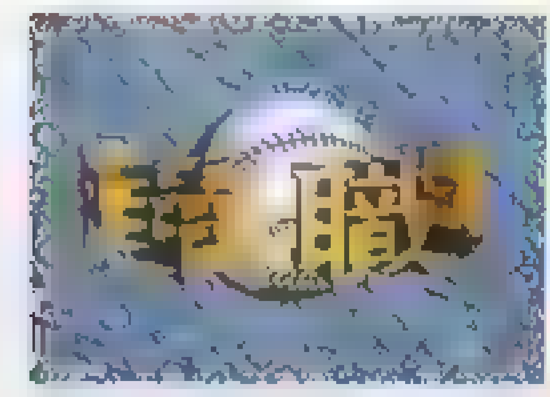
漂亮的一擊！

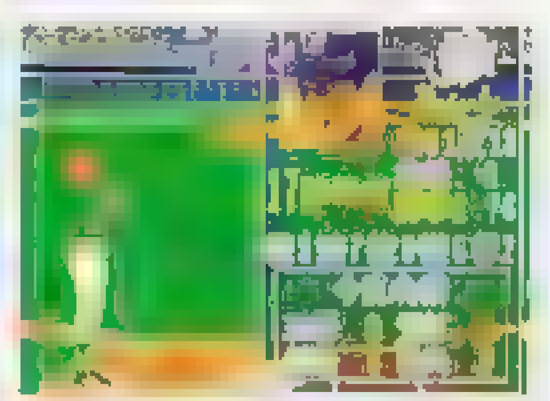
全台灣第一個國人自製的中文職棒遊戲！

可以選擇：

友誼賽→含6支基本隊伍及紅藍明星2隊

聯盟賽→與真實賽程一樣一樣，含明星對抗賽及總冠軍賽，並有「最有價值球員」的選拔。





立即總冠軍爭霸戰

△聯盟賽中的各項資料均會自動累計，並會影響球員日後表現。

△全場支援真人數位語音播報。

△比賽進行中，將會有許多精彩動畫烘托出整個球賽的氣勢。

△操作簡易好上手，設有單人、雙人及經理模式供你選擇。

△棒球場上爾虞我詐，每支球隊依教練習性各有其攻守模式。唯有靈活的運用各種戰術，方能找出克敵制勝之道，策略性十足。

真實的中華職棒大賽：

➤本遊戲經由中華職棒聯盟及6支球團的肯定，給予其合法的授權。遊戲中將採用國內職棒的各項真實資料，包括龍、獅、虎、象、鷹、熊6支球隊所有職員之姓名、照片與各項攻守記錄。

➤各種棒球場上的狀況處理均有多層面的考量，絕對具有深度的內涵。

➤每場比賽均有今日成績的顯示。

➤球員有其特殊姿勢、造型及 動作。

➤球員屬性參數豐富

打者包括力量、速度、臂力、防守範圍、判斷力、短打能力、打帶跑能力、根性　　等。投手包括體力、球速、控球力、變化力、毅力　　等。

射鵰英雄傳

金庸

金庸原著改編PC版

必玩

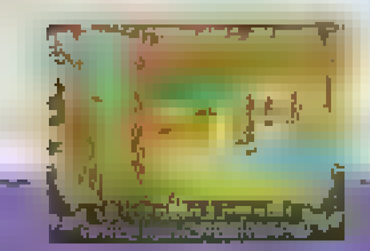
您，

將親自扮演郭靖那楞小子，習蓋世武功、娶嬌妻回家！

- 中原景色、桃花島奇陣盡收眼底，中國味十足。
- 場景八十多幕，各有特色！
- 操作界面具親和力。
- 冒險武俠故事，值得一玩！

郭靖、黃蓉領銜主演

另有東邪、西毒、北丐、江南七俠、丘處機、梅超風等人賣力演出



SPACEWARD HO!

同是牛仔們，手執繩索，口裡唱的全是西部歌來
時府！我就是霸氣十足的牛仔大兄！

太空牛仔

不是來教唱西部歌謠，也不是教大家泡西部美人及養牛羊
我的本事全不管用了，我的任務是在廣大星系殖民
不了解星球狀況，不知道如何戰鬥
沒有美女
沒有酒
我怎麼辦
提示：幫我的辦法，就在本頁

強片預告

解法
1. 犧牲你自己，來幫助進行移民的各項工作
2. 可設定至少20台電腦或任何好友充當對手
(可能會技術吧?)

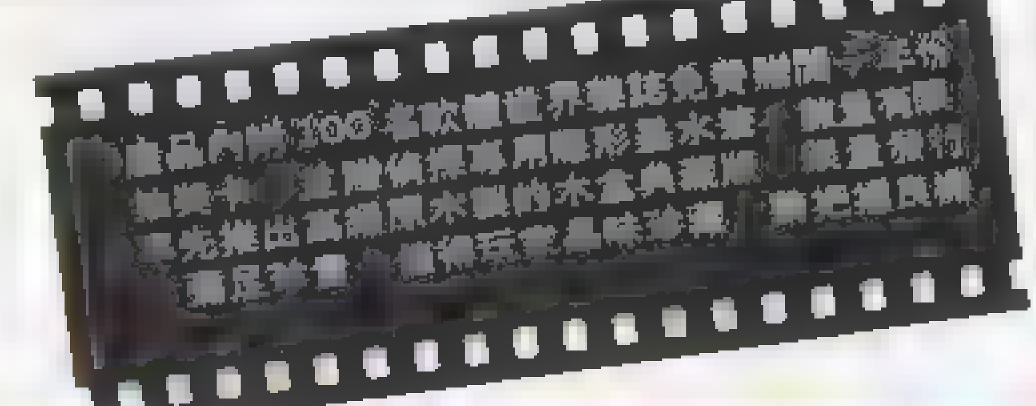
NEW WORLD COMPUTING

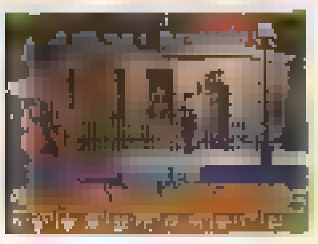
SHERLOCK HOLMES

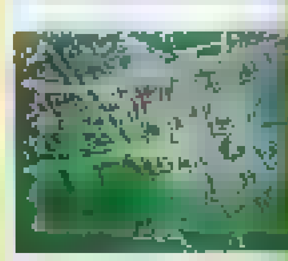
就要上市★請勿走開

中

兇手的心態及動機眞的很難捉摸，
一個微不足道的理由就可能引起殺意。
所以，
當命案發生，
偵探就扮演一個極重要的角色，
他敏銳的觀察及鋒利的問案技巧，
甚至大膽的假想及不放過任一個小環節的處理態度，
都成了破案的關鍵。
從發現屍體，到最後的兇嫌呼之欲出．．．
令人拍案叫絕的辦案過程及人性刻劃，
在「福爾摩斯探案」這個遊戲裡都有極深的剖析。
現在呢！
有宗女演員橫屍陋巷的命案正在1888年的倫敦上演著。
你能以當代名探福爾摩斯的身份推翻檯面上的假象證據，讓眞正的兇手伏法嗎？







MEGALOMANIA™

瘋狂主宰

你想稱王我也想，各憑本事上戰場！

面對著三方虎視眈眈的野心霸王，
盡力做好退可守進可攻的措施，才是上上之策。
你將經歷九大紀元不同時空的征戰，
從徒手搏擊的上古時期進步到動　指而毀敵城的核子時代，其中建築的快感、
挖礦的興奮、設計發明的成就感及攻城掠地的霸氣，只有你一人能享！
所以，別猶豫！
在你拖泥帶水慢吞吞時，敵人可能就已兵臨城下，毀去你辛苦建立的心
血了呢！

・戰鬥場景逼真，不同紀元有不同方式，投石、射箭、擲矛，甚至派出宇宙飛船，噴射機轟炸敵方，或發射核彈將敵人炸得精光。

・耐玩，鬥智鬥力的戰略佳作。

STRIKE COMMANDER
陸空戰將
強片預告
極目翹望……
佳品在何方？
久等了！
各位喜愛模擬飛行的玩家們，
曾出品膾炙人口之「銀河飛將」
遊戲的 Origin 公司將以
「陸空戰將」為您帶來
另一波的震憾！
好了
勿庸贅言，
光看畫面就足以證明一切！
F-16C To
undercarriage
ORIGIN
We create worlds
Side View

中英文雙語版

魔影

他是你兄弟，也是你的一部分，你們一善一惡，但彼又互相影響。
當你親手埋下他的屍體，以為從此遠離惡夢，高枕無憂……
但是，空空如也的墓穴卻接二連三駭人殘忍的血案發生，讓你突然有種感覺，

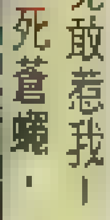
是他，他回來了……

沒有人相信一具不完整的屍體會爬起來作案，所以，一切不利的證據及指控都落在你頭上，
你的家達被牽，而你自己更是命在旦夕，究竟什麼樣的邪魔纏上你了？
你要如何向不相信你的人辯解？又如何與看不見的惡魔對抗？

「恐怖之王」史蒂芬・金 嚇破膽懸疑之作

敬請注意這個平常中帶著扼頸氣氛的全中文遊戲

新GAME熱報



竟敢惹我！死蒼蠅，

我 死你

哈！帥呆了

在完成魔法門外傳--星霧之謎的冒險之後，相信各位玩家們心中仍有不少疑問，例如：金字塔是做什麼用的？兩邊的人面獅身像要如何進入？月亮到底什麼時候連成一線？啟動星雲大陸四個角落的裝置後為何連蚊子都沒長一隻？別急！現在所有的謎底將因魔法門外傳--Dark Side of Xeen 的上市而一一解開，聰明的你又得摩拳擦掌準備再一次的冒險了！

故事是從遠古的天神在銀河中創造了數千個星球開始，Xeen 就是散布在其中的一個，只不過 XEEN 是一個長方形的平坦星球，因此便如同硬幣般被分成正反兩面，正面就是我們所熟知的 Clouds of Xeen，反面則是 Darkside of Xeen。為了達成所謂「天命合一」的最終目的，Xeen 的守護者— PHRAOH 不但要誓死保衛 Xeen，甚要在所有月亮連成一線時，打開往來兩個大陸間的金字塔，讓兩個大陸所派遣的使者能夠順利的參加卡琳卓拉女王所主持的儀式，但在魔王 TYRANT ALAMAR（就是在前作結局出現的那個傢伙）的陰謀下，Clouds OF Xeen 的使者羅蘭王子（就是前作 LORD XEEN 所假扮的人）遭到綁架，敵軍也兵臨城下包圍了 PHRAOH 所在的金字塔，並把女王和大臣艾林恩梅困在 CASTLEVIEW 城中，而你就是被挑選的勇士。在組成隊伍後，冒險將由 CASTLEVIEW 城開始，打敗 TYRANT ALAMAR 解救 Xeen 的任務也就落在你身上了。

片頭畫面仍維持 NEW WORLD COMPUTING 一貫愛開玩笑的作風，只見畫面上一隻藍龍張牙舞爪正要噴火解決身旁那隻煩人的蒼蠅，沒想到就在升火待發、千鈞一髮之時，藍龍竟老實不客氣的拿出殺蟲劑把蒼蠅幹掉了（讓人差點摔倒

Clouds of Xeen + Darkside of Xeen = World of Xeen

魔法門外傳

DARKSIDE OF XEEN

／何布

Xeen的守護者PHAOH

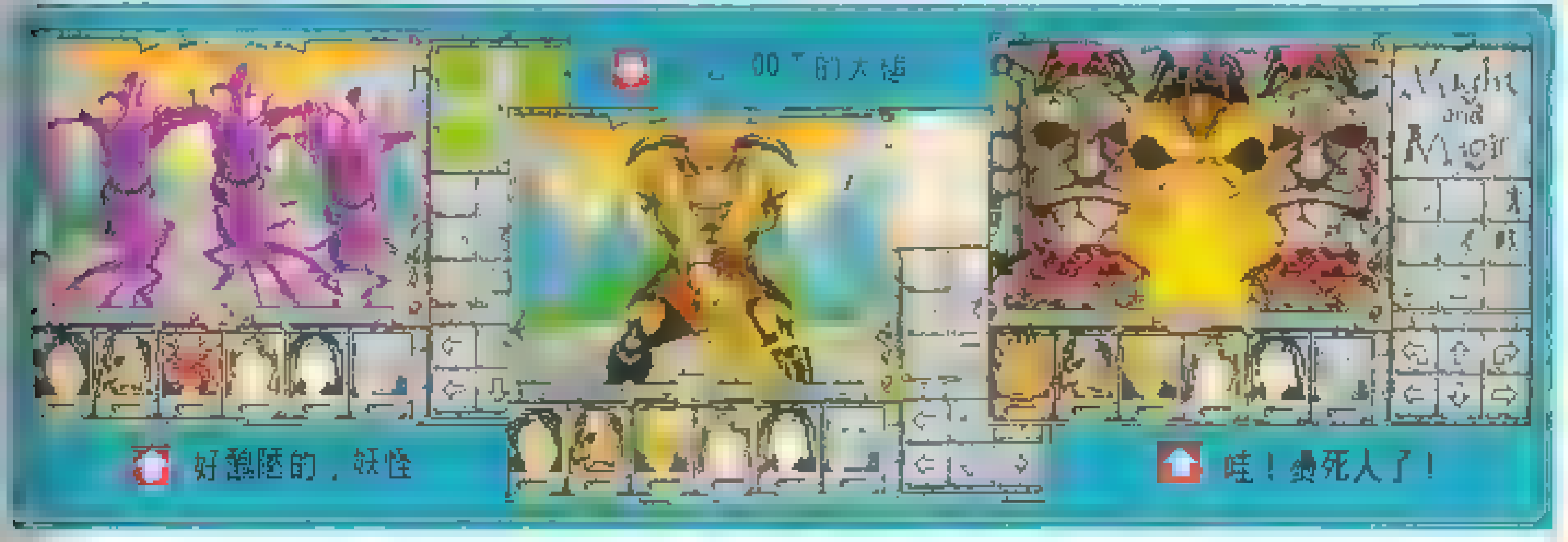
把守地下城的牛頭人

邪惡的Tyrant Alamar

！），然後再露出它的大金牙滿意地笑了一笑。就「笑果」而言，整個片頭可說是一場小小的短劇。進入遊戲後一樣有冒險者、戰士兩種困難度的選擇，除此之外，所有的控制方式、Icon的位置可說和前作完全相同，在完全沿用前作介面的情況下，玩家所面臨的挑戰是全新的地圖、另一批怪物、新任的魔王，還有數以百計的任務和新鮮的謎題。

很多玩家在玩過Clouds of Xeen後，對Darkside of Xeen的發行方式都有種種的猜測，有人說將以資料片的形式發行，也有人說將把前作的隊伍傳送過來。現在答案揭曉了，原來Darkside of Xeen和Clouds of Xeen皆是一套完整的遊戲，各有其獨立的劇情與結局，不過只要你同時將這兩個遊戲載入硬碟後，奇妙的事情便發生了--這兩個遊戲會合成一個叫World of Xeen的大遊戲，如此一來，你所創造的隊伍便能順利地在兩個大陸間來回探險了。另外，在兩GAME合一時，除了這兩個遊戲原先就擁有的任務外，還會衍生出另外一種變怪的任務，例如你可能會應Clouds of Xeen中某人的要求，幫他到Darkside of Xeen拿回某個重要物品。在完成種種諸如此類的任務後，你就能看到World of Xeen的大結局了。這種作法可說是一大創舉，不過兩GAME合一的代價是將近40MB的硬碟空間呢！究竟值不值得只有等待各位玩家來評斷了。

New World Computing在發行Darkside of Xeen時也很有信心的把它拿來和ORIGIN的UnderWorld II比較，在他們的廣告詞裡，認為Darkside of Xeen有很多地方勝過UnderWorld II。例如，在硬體需求方面，Darkside of Xeen只要有286就能玩了，UnderWorld II卻要386SX以上；Darkside of Xeen的介面上手簡單，UnderWorld II的滑鼠用，要經過一段時間的練習才能習慣。另外New World Computing甚至宣稱Darkside of Xeen的畫面與音樂都比UnderWorld II好，到底Darkside of Xeen有沒有那麼好，還是得經由各位玩家們雪亮的眼睛來一看究竟，你說是嗎？



好醜陋的，妖怪

哇！醜死人了！

新GAME熱報

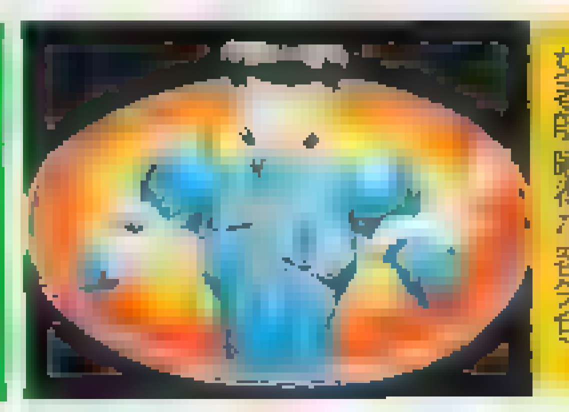
/ GIMINI

相信對於 Al Lowe 這個人，許多冒險遊戲的玩家都不會感到陌生吧！對了！他就是萊里幻想空間系列的作者。在消聲匿跡了一陣子之後，最近Al又推出了他的新作，猜猜看這個新遊戲叫啥名字？萊里四代？錯了！最近Al的這個新作品是他上次所曾經提過的一部西部的遊戲，且聽筆者將他的這個新作做個大略的介紹。

在 Freddy Pharkas Frontier Pharmacist（以下簡稱FPFP）中，Al以一個十九世紀中期的西部淘金小鎮為藍本，創造出了FPFP中的世界，在這個小鎮之中，Al設計了許多不同個性的人——像是牛仔、印第安人、酒吧中的醉客，甚至於還有一位美麗動人的學校女老師等等。結合了這些人與這個小鎮而發展出了一個全新的故事。

在遊戲中的這個淘金小鎮是個關於後期的小鎮，淘金熱的消退、經濟的不景氣，造成了小鎮中一些居民的遷移，緊接著最後一班火車停駛（陷落在一池黑水中）、商店一家接一家的關門、鎮上的警長和銀行家開始迫使剩餘的商店也關門。鎮上似乎在背後中有一個陰謀正在進行著。而玩家在這個遊戲中所扮演的是一個西部藥局的配藥師，平時只是依照藥方配配藥劑，卻在不知不覺中跌入這個陰謀的漩渦中，而這些事件的來龍去脈以及Freedy成為鎮上英雄的過程，在遊戲中玩家就可以一一的自行得知。

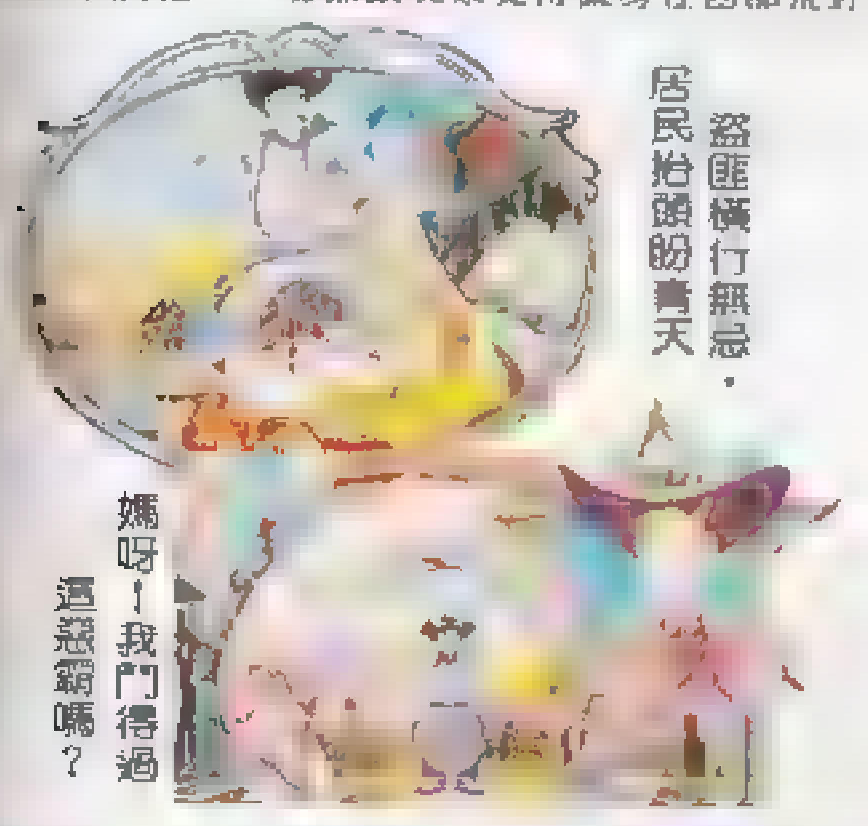
在FPFP之中，遊戲場景的切換不再是一個地區、一個畫面，而是以一長條式的場景接連而



女老師豔若花容失色

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist

式。光是這些場景畫面的輸入，可就苦了FPFP的工作人員。而遊戲中的人物特寫，則改以簡單式的卡通畫面，每個人物都依其性格好壞被明顯的區劃出來，展現在玩家的螢幕上，也就是說好人有好人的模樣、壞蛋有壞蛋的嘴臉，玩家可以很容易的看出來，當然也會有一點點例外，不過在此先不透露，否則就沒什麼看頭了。而小鎮的場景不只是西部味道濃厚，一些小細節也都沒有遺漏，像是在路邊就有供馬匹喝水的水槽、綁韁繩的支架等等，酒吧中也有歌舞秀以及輪盤、飛鏢等娛樂設施，一切都讓玩家覺得置身在西部荒野小鎮中一樣。

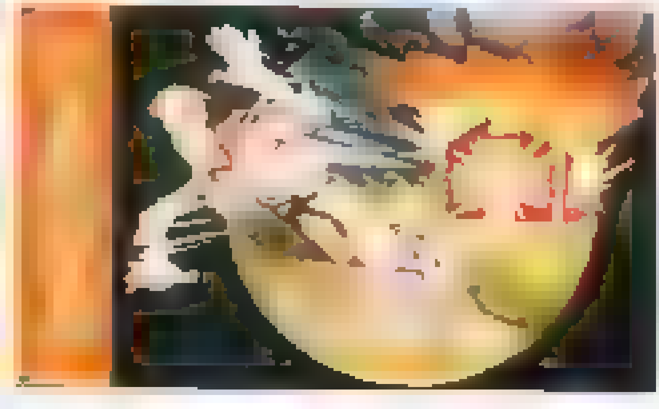


盜匪橫行無忌，居民抬頭盼青天。

媽呀！我們得過這惡霸嗎？

FPFP的劇情還算不錯，倒是在過程中的某些事件太過誇張（不過這也算是一個笑點吧！）像是馬匹喝到被壞蛋們下過藥的水後，產生胃脹氣然後開始集體放"氣"，若是玩家無法及時處理，那麼全鎮的居民最後全部會因"瓦斯中毒"而死。或是小鎮遭到移民的蝸牛群的攻擊，若無法解決，也會因此使小鎮最後遭到蝸牛群的佔據，居民們最後無家可歸。諸如此類的誇張劇情充斥在GAME中，也增添了不少樂趣。更可笑的是你是他們的"英雄"，既然是"英雄"就有那個權利和義務去保護他們！這…什麼跟什麼嘛！

總而言之，FPFP是個很不錯的一套遊戲，若是您曾經欣羨那些跨在馬背上、手甩著韁繩的牛仔們的英姿，那您現在就可以在FPFP中體會到西部的生活。



遊戲衛星台

遊戲配備代號
V VGA
E EGA
C：CGA
M MGA
P：PC喇叭
A：AD LIB
S SOUND BLASTER /PRO
R ROLAND/MT 32

1993年5月16日—6月15日新Game

Red Baron Expansion Disk --MISSION BUILDER

除了增加多種戰機外，並增添了護航、纏鬥、轟炸等多項任務。還能編輯出歷史上未曾發生的戰役，或將原先進行過的任務重新編輯，開創愉快的飛行生涯。是一套極重史實的模擬飛行遊戲。

音效 P A/S/R
顯示 V
類型 模擬
售價 300元

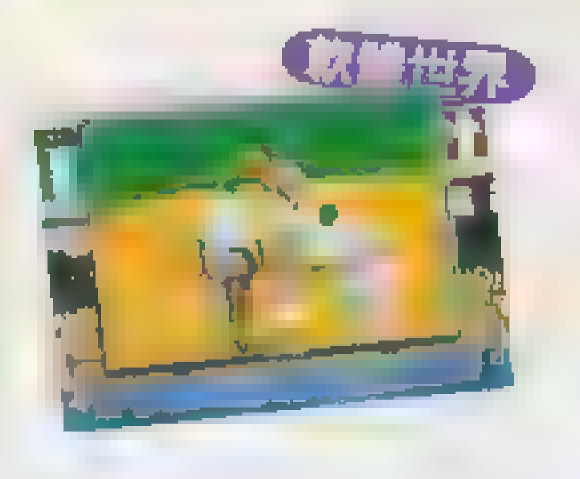
小辣椒的時空冒險
Pepper's ADVENTURES in time

為了阻止瘋狂的科學家叔叔篡改歷史的邪惡計劃，並帶領人民反抗殖民地官員橫徵暴斂的苛政，你和愛犬展開了一場轟轟烈烈的冒險行動。動畫、音效均有可觀之處，並附多項有趣的謎題，可滿足玩家們喜歡動腦的慾望，是一套兼具啟發性、教育性，但又不失趣味性和幽默感的冒險遊戲精品。

音效 P/A/S/R
顯示 E/V
類型 冒險
售價 480元

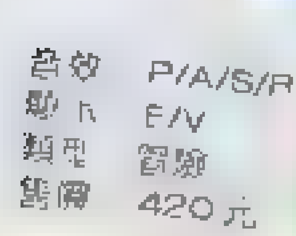
Tony La Russa BASEBALL II

SSI公司的運動類遊戲力作，遊戲畫面更細膩，比賽時的AI（人工智慧）也較一代改進許多。除了可欣賞精彩的電腦動畫外，還可與個性不同的球隊經理較勁，以戰術征服對方。如果你擁有2MB以上的RAM，還可享受支援全場的語音效果喔！



LOST SECRET OF RAINFOREST

SIERRA繼拯救鯨魚王後又一具有環保色彩的冒險遊戲。由於人類的濫砍濫伐，寶貴的雨林帶正以驚人的速度迅速消失中，當地的動物也面臨嚴重的生存威脅。你能夠阻止這場生態浩劫的發生嗎？遊戲除了維持SIERRA一貫的風格外，也具有相當的啟發性。



音效 P/A/S/R
顯示 E/V
類型 冒險
售價 420元

勇士傳奇 中文版
Legends of Valour

3D式的立體角色扮演遊戲，捲動流暢的畫面與多種刺激的任務，難解的謎題，使你的冒險旅程更為精彩。全中文的介面，可從容獲得各種訊息，缺少任何音樂支援，是本遊戲的一大缺憾。

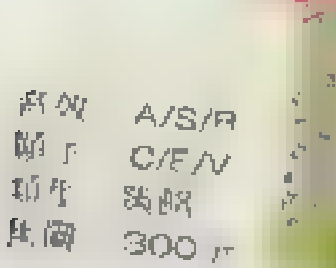
音效 P A/S/R
顯示 V
記憶體 640K，至少需531KB之自由記憶體
類型 中文動作角色扮演
售價 420元

軟體世界

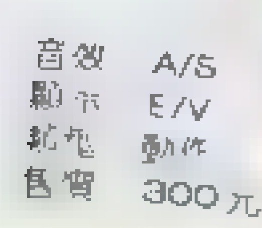
音效　P/A/S/R
顯示　V
類型　模擬
售價　300元

PATHWAY TO POWER

在階級分明的羅馬帝國，你要如何由卑微的奴隸，逐步邁向權力之路，並創造光耀古今的豐功偉業呢？3D的遊戲畫面，頗能展現古羅馬的恢宏氣度。操作方面相當方便，但音樂部份略顯遜色，屬於袖珍型的冒險遊戲。


音效　A/S/R
顯示　C/E/V
類型　策略
售價　300元

傳說一個失落的古城，由於魑魅橫行，成為魔鬼作[illegible]蹤影之後的恐怖鬼城。你身負斬妖除魔的重任，必須和守護古城的魔鬼頑強奮戰到底。遊戲中的人物和怪物造型都相當具有神話色彩。本遊戲並曾榮獲歐洲動作遊戲排行冠軍，但音樂部份仍待加強。


音效　A/S
顯示　E/V
類型　動作
售價　300元

空中緝毒特勤組

TAC

為了向毒品正式宣戰，你駕著世界最先進的戰機，隻身前往毒梟的大本營--哥倫比亞，配合線有案的地下工作人員和間諜衛星提供的情報，將毒梟的大頭目緝拿歸案。你可以擔任飛行員親自執行任務，或以指揮官的身分掌握全局。遊戲的擬真度和可操控性都還不錯，是兼具策略色彩的模擬遊戲。

太平洋空戰英雄資料片--1946年第二次世界大戰

ACES OF THE PACIFIC EXPENSION DISK--WW II：1946

如果當年日本沒有見識到原子彈的厲害，蘇聯也沒有入侵我國東北，二次大戰的太平洋戰場會呈現什麼樣的局面呢？美國與日本多種未曾露面的新式戰機將投身於這場世紀之戰中，另外還增加了多種假設性的歷史事件，操控性佳。歷史有沒有可能在您的手中改觀呢？就看諸位玩家的表現啦！

音效　A/S/R
顯示　M/V
類型　冒險
售價　340元

鐵路A計劃--開天闢地篇

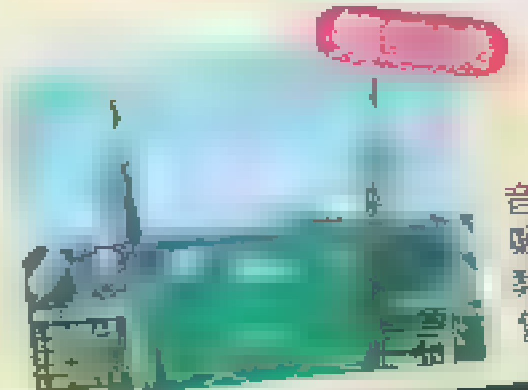
A TRAIN -CONSTRUCTION SET

提供全面性操控的平面造景功能，可隨意修改地圖上的任何景觀。排除所有財政上的限制，可自由創造心目中的鐵路王國，是策略遊戲近年來難得的佳作。

音效　A/S/R
顯示　E/V
類型　動作
售價　300元

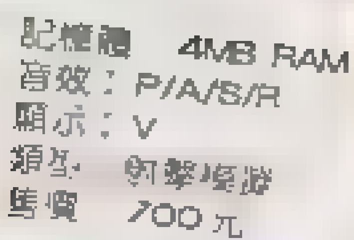
TITUS

關卡規模大，動作相當流暢，畫面的精緻度也是近來動作遊戲中極為傑出的佳作，是富有解謎特色的動作遊戲。



音效　A/S/R
顯示　E/V
類型　模擬
售價　420元

MAXMUM OVERKILL--COMANCHI AND MISSION DISK #1



突破傳統的"向量繪圖技術"，改用新型的尖端繪圖科技，使得動畫更加流暢而細膩。多功能的鍵盤顯示和武器系統，使玩者可在短時間內輕鬆進入狀況。但就模擬性而言仍嫌不足，整體而言較接近射擊類型的遊戲。

音效：A/S
顯示：E/V
類型：偵探冒險
售價 400元

由國人自製的偵探式文字冒險遊戲。由夏日物語原班人馬製作。故事富懸疑性，人物造型也十分生動，操作也相當方便。可惜遊戲東洋味太重，遊戲情節的豐富性也有待加強。

福克俱樂部

傳統的"橋牌"改良型玩法，玩者可參加積分賽累積實力，或投身挑戰賽，與各國橋牌高手切磋牌技。必要時還可以特殊牌型和寶物爭取勝利。屬於博奕類的精緻小品。

美女綜藝大集合

音效 A/S
顯示 E/V
類型 益智
售價 390元

全新的綜藝型態益智遊戲，只要經得起腦筋急轉彎的考驗，即可享受各式刺激有趣的賭戲遊戲。另支援多項密技，可適時幫助你化險為夷，畫面質感尚可，但音效與流暢度仍有待加強。

配備 需硬碟（需6MB以上空間）和DOS 5.0
記憶體 1MB RAM
音效 A/S 顯示 V
類型 中文角色扮演
售價 450元

由國人自行開發的角色扮演遊戲，人物造型可愛，故事性也很強，並加入許多猜謎性質的遊戲。但操控性仍有待改進。

音效 A/S
顯示 V
類型 動作
售價 400元

遊戲全採滑鼠操作，除了一對一的對抗賽外，還可以選擇雙人對戰模式。另外還可參加挑戰賽、選手權比賽、聯盟賽等多種形式的比賽，遊戲中的每項指數都會影響到選手的作戰狀況。是另一個帶有東洋氣息的PC遊戲。

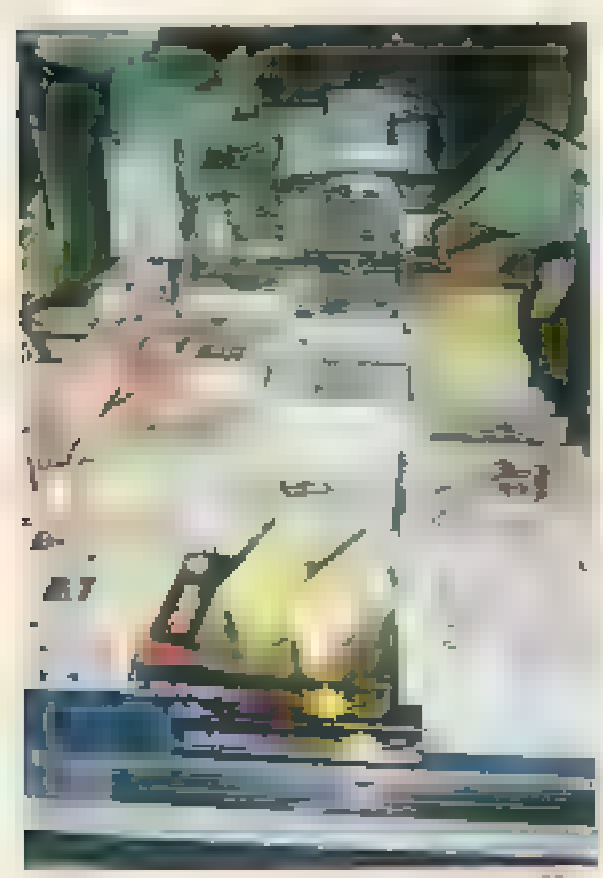
500
元
校園寶典
亞洲套裝軟體系列
最貼心的伙伴!
⊙個人成績管理
⊙社團名冊資料管理
⊙血型占卜
⊙命痣吉凶
⊙星座占卜
⊙遊戲磁片管理
⊙讀書計劃管理
⊙萬年曆
⊙鬧鈴
⊙系統工具

1993軟體大展

特別報導

人潮洶湧的軟體展會場

哈囉！大家好！本年度軟體界最大的盛事可說是這次在台北松山外貿展覽館舉辦的軟體展，展覽會期是六月一日到六月五日。雖然會期甚短，但消息靈通的玩家們必定也有所耳聞才是，尤其國內一些較著名遊戲軟體業者包括軟體世界、第三波、松崗、大宇在內等公司都有參展，而且也都發表了他們最新的作品，說到這裡，相信各位玩家們已經迫不及待的想要一探其究竟了，因此廢話不多說了，讓我們一



各式各樣的軟體任你挑選

同前

起來看看這次軟體展葫蘆裏到底賣的是什麼膏藥吧！

為了有別於以往資訊展硬體掛帥的奇怪現象，及避免讓展覽會場淪為電腦大特價、大拜拜的攤販集中營，本次的軟體展只邀請軟體廠商參加。展覽會場共分為六區，包括系統工具軟體區、辦公室自動化軟體區、益智育樂軟體區、工廠自動化與電腦輔助設計區、行業財務管理軟體區以及資訊書坊。會場雖然不大，但也擠下了兩百多個攤位，人山人海，真是盛況空前！筆者拿到會場平面圖後，便忙著按圖索驥，連爬帶擠，在突破重重的重圍後，終於來到了我們所關心的益智育樂軟體區。

所謂益智育樂軟體說穿了

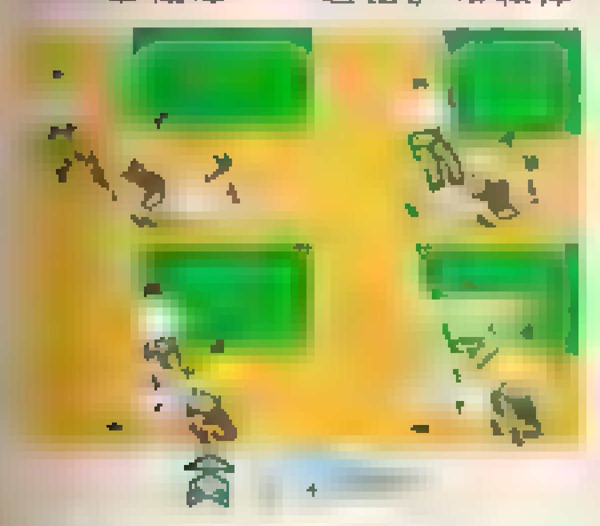
就是GAME和CAI軟體，主辦單位之所以將這兩類軟體歸類在一起，主要是因為這兩者的消費年齡層比較相近，而且都很注重聲光效果的原因。儘管如此，相信各位玩家們的目光所集中的焦點還是會不知不覺地落在遊戲軟體上，現在就讓我們向前看個清楚吧！

軟體世界

擠到這裏已經是汗流浹背，正好柯長老也在，便向他要了一杯水喝，過一會兒耳邊忽然傳來一聲聲字正腔圓的解說聲，正在納悶柯長老什麼時候能說得一口京片子的時候，走近一看，原來是軟體世界武俠系列的第二部─射鵰英雄傳正在作怪，會場展示的DEMO片，不但畫面精彩，而且還有專業錄製的全程語音，相當吸

國內報導

多人，相信能繼笑傲江湖之後，掀起一陣不小 GAME 林風潮。另外軟體世界也展示了自製的棒球遊戲，名稱暫定為職棒，不過由於和職棒

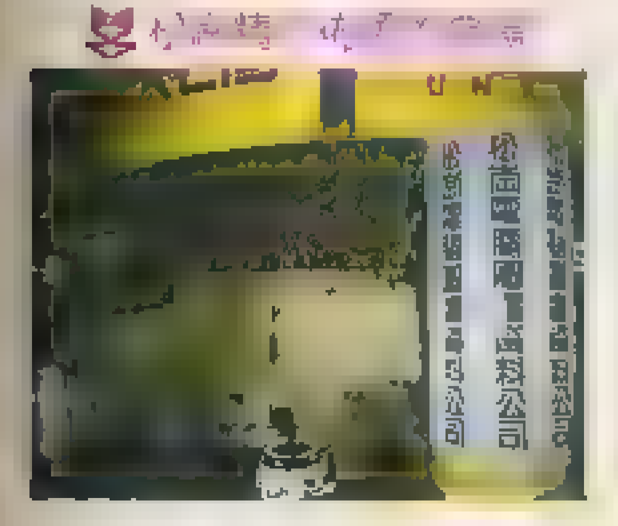


的版權還未談妥，不便使用一些職棒明星的大名，所以會場上看見的是「金箭人」在打了「紅中」之後，一不小心被「烤乳豬」敲出了一支全壘打，頗為有趣，全壘打的動畫畫面也很精彩，除了上述這兩個自製遊戲外，軟體世界也展示了 STRIKE COMMANDER、銀翼殺機III等國外的超級鉅作，而且都預定在暑假推出，相信今年玩家們將會渡過一個多愉快的夏天。

（編按：國人自製遊戲中華職棒版權已確定，將由軟體世界發行。）

松崗

今年松崗把會場佈置相當賞心悅目而且別出心裁，在會



場的一邊是一座野戰碉堡，除了斷壁殘垣、野戰頭盔、成箱的彈藥外，擺在碉堡內最重要的配備竟是松崗出版的戰略遊戲—巴頓之逆襲，另一邊展示的是模擬遊戲—X-WING，除了利用大型的螢幕來播放星際大戰影片來吸引人潮駐足觀看外，松崗還弄了一座駕駛艙讓玩家親自體會駕駛 X-WING 的快感，筆者雖然不太會玩模擬遊

戲，也坐上去過一過癮，興奮之餘，不禁要為松崗的創意喝采。除了賣遊戲外，松崗還賣有關 X-WING 的精品，包括T恤、毛巾、別針等等，甚至還有天行者路克與黑武士的頭盔，筆者和朋友有幸能上台合照一張留念，形成一幅正邪兩方

握手言和的有趣畫面。另外會場也展示了波斯王子Ⅱ的遊戲畫面，主角流暢的動作與精緻的遊戲畫面令人印象深刻，遊戲預計七月中旬發行，屆時喜歡動作遊戲的玩家又有得忙的了。

大宇

大宇的展示會場也有不少人圍觀，筆者費了不少勁才擠到電腦前面，除了已經上市的棋克俱樂部外，這次大宇較受矚目的遊戲有幻象雷電、失落的封印、魔道子等三個遊戲。幻象雷電是一個縱向捲軸的射擊遊戲，畫面效果相當驚人，直逼大型電玩。另一個與大型電玩不遑多讓的遊戲是魔道子，從會場所展示的畫面看來，遊戲風格比較類似日本電視遊戲器上的卡匣遊戲，除了畫面精緻之外，畫風也相當特殊，這個完全由國人自製的動作遊戲可說已經超越了以往所知的遊戲水準，不禁讓人懷疑到底是不是一個 PC 遊戲。除了上述這兩個遊戲外，大宇近日

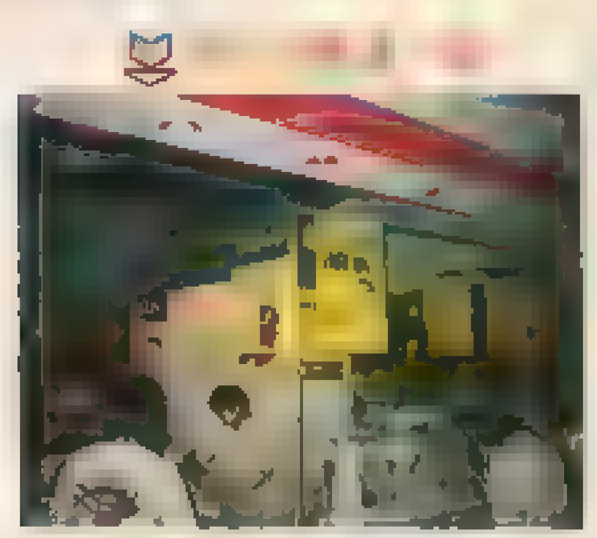
失落的封印

即將推出的強打遊戲是失落的封印，筆者在現場買了試玩版回家試玩之後，發現這個日式風格的 RPG 不但畫面不錯，流暢性與可玩性都很高，不過試玩版只能玩到某個章節，正式版的水準到底如何相信近日便能分曉。

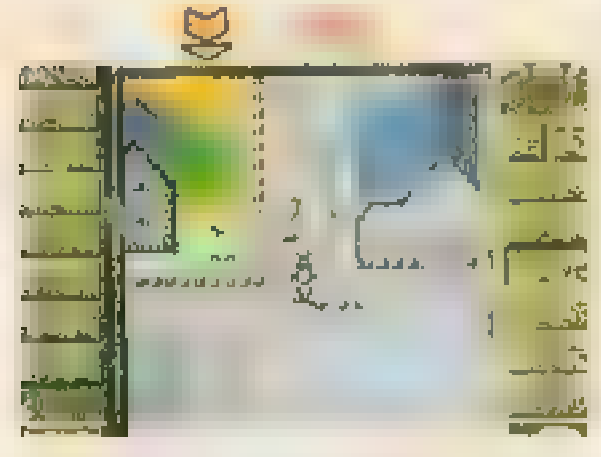
第三波

第三波的攤位也相當的大，現場比較值得一看的是第三波第一個自製中文 RPG—三界諭的影帶展示，第三波為了

國內報導



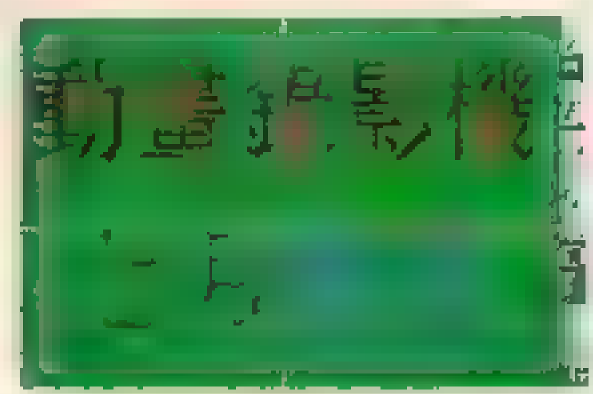
替三界諭作宣傳可說花了不少銀子，因此光是劇情介紹的卡通動畫就有好幾分鐘，好不容易等到遊戲畫面出來時，筆者的脖子已經酸的撐不住了，大



致來說，三界諭也是一套日式風格的RPG，乍看之下有點像超任的伊蘇國。另外比較值得一提的是第三波代理WEST WOOD的凱蘭迪亞傳奇已經中文化，而且將在近日發行，喜歡冒險遊戲的玩家又有着落了。在現場赫然發現DOS/V版三國志Ⅱ的樣品，叫價2000元，奇怪的是聽說將來遊戲發行時並不附贈DOS/V，因此沒有DOS/V的玩家大概真的只能買回去當樣品供着了。

精訊

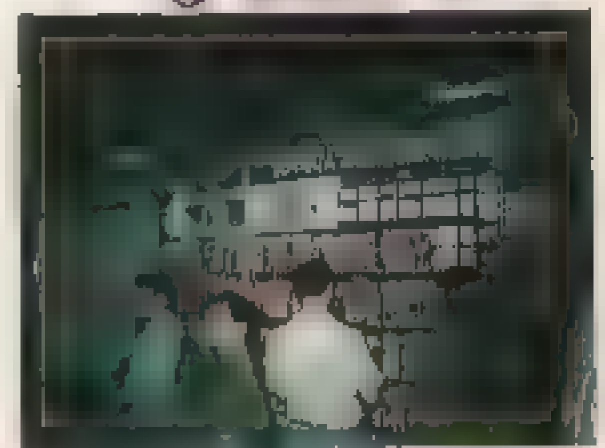
很可惜的是精訊今年並沒有參展，在遍尋不着精訊的攤位後，令人感到些許的遺憾。因為除了精訊即將推出的遊戲飛翔傳說外，筆者最感興趣的就是遊戲製作者的新作—動畫錄影機了，由於動畫錄影機



號稱能抓下遊戲的精采動畫，屆時就可以將遊戲的過關畫面抓下來存檔，需要時就可以隨時播放，相信會很有趣才是，可惜精訊並沒有參展，因此就無法一窺其究竟了。

結語

除了上述比較大的軟體公司外，會場也不乏一些比較小的公司或工作室參展，像傑克豆就展出了他們的作品異域奇兵、中鼎科技也展出天華世等，總體來說，參展各家公司都秀出了他們的拿手絕活以及壓箱的作品，可以預見的是，這個暑假將會是百家爭鳴，遊戲多得玩不完的場面，最幸福美滿的，還是各位玩家們了。礙於篇幅的關係，這次軟體展的報導只能就遊戲軟體的部份作重點介紹，其他各區的比較重要的新軟體，像是DOS 6.0、WINDOWS 3.1中文版等，只好另闢篇幅再作介紹了，各位玩家們，下回再見吧！



著作權保護，餘波盪漾

作者／廖鴻嘉

今年五月初，在行政院與立法院的多方協調後，我方通過了中美著作權保護協定的保留條款，決定成立專業的仲裁機構來處理盜版和侵權問題。另外，對於有關產品平行輸入的問題，則以「原則禁止，例外許可」的方式處理，如此是否可能對國內休閒軟體的市場價格造成影響呢？對我國資訊工業的發展是否會造成傷害呢？

因為不堪我國部分廠商因長期冒用美國廠商產品的商標和盜拷軟體所造成的商業利益的損失，美國貿易代表署日前和我國經濟部的代表談判有關簽訂中美著作權保護協定的相關事宜，並且企圖以貿易界的殺手鐧——「超級三〇一貿易報復法案」作為後盾，為美國的各項電腦相關產品、應用套裝軟體、影碟等爭取全面性的著作權保護。

除此之外，並要求我國各項輸美的電腦產品都執行全球獨一無二的出口檢驗；對於有關真品平行輸入的問題，則堅持採取「原則禁止，例外許可」的方式處理。政府在美方緊迫盯人的態勢下，無奈地照單全收。消息傳來，舉國嘩然，也引發出一連串令人深思的問題：

秋上深掘？自討苦吃？

早期我國因著作權法之觀念模糊，再加上國人對智慧財產觀念不清，經常仿冒外國知名廠商商標，甚至不惜大量盜拷他國的軟體。玩家們為了省錢，也爭相拷貝遊戲軟體，導致原廠商蒙受巨額的損失，使我國因而獲得「海盜王國」的惡名。雖然我國的著作權法制訂得相當完備，但卻缺乏一個統一的專權機關，在管理上顯得非常紊亂，使得取締侵權行為的工作績效大打折扣。在以往和美方就著作權事宜進行談判時，又抱著得過且過的心態，只求逃過美方貿易報復的陰影，對於問題的核心卻不尋求根本的解決之道，導致我國在中美貿易談判的戰場上屢屢失守，也難怪老美這次要大發雷霆了。

這次的著作權保護協定事件，令人不由得聯想起滿清末年我國由於鴉片戰爭失利，與英國簽訂了中英南京條約，其中有一項最惠國待遇——凡英國產品進口均可享受關稅的優惠，令我國的國家尊嚴與商業利益均蒙受極大的損失。然而過去的失敗主要是因為輸在洋人的船堅砲利和政府的腐敗無能；今天的挫折則是由於過去我們仿冒的風氣太過猖狂，侵害了他人的權益，兩者一樣輸得沒話說。

然而，我國近年來已制訂了著作權保護法，電腦業界對於查禁仿冒盜版軟體的工作也已雷厲風行的展開，但美方卻無視於我方所作的種種努力，也不顧及我國行政院必須向立法院負責的政治現實，以及立法院議事效率不彰，導致待審法案大塞車的特殊狀況，仍舊一味向我方政府施壓，並要求於限期內通過保護其本國產業的中美著作權保護協定，對於觸法者並要求一律處以刑罰，讓人不免有干涉他國內政的嫌疑。另外，還要求我國對輸美電腦產品進行超乎世界級標準的出口檢驗，對我國的廠商造成極大的困擾。

高價位時代即將來臨？

目前根據資策會所公佈的一份調查報告指出，同一份套裝軟體，在台灣必須花上比香港高一點四到一點九倍，比美國高一點七到二點二倍的價錢才能購得（請參閱五月二日聯合報之生活版）。雖說為了搶佔消費市場，各廠商間可能進行削價競爭，但即使以產品原始訂價做標準，再

將進口關稅等因素考慮在內，台灣的訂價仍舊比其他各國高出許多。如今，一旦禁止智慧財產權的平行輸入，所有軟體商品都將形成獨家代理的局面，國內休閒軟體的代理權戰爭勢必更加激烈，若是原廠商要求將權利金的價碼抬高，該產品的售價勢必暴漲。

以外國的某公司為例，該公司長久以來便以要求高額的權利金著稱，現在，挾著著作權保護協定便車，竟趁我國難深重之際，硬是得理不饒人，權利金索價更是獅子大開口。而國內的代理商對此現象卻只能敢怒不敢言，結果是該公司的產品和同類型其他公司的產品相較之下雖無甚創新之處，但價格卻是貴得令人瞠目結舌。

此外，今後玩家們若想取得原版遊戲，也必須獲得代理商（或透過郵購公司）的首肯才能執行，獲取最新資訊的管道勢必更加狹窄。一旦代理商趁機哄抬價格，玩家除非拒買，否則也只能默默承受了。這種現象當真應驗了那句俗話「人為刀俎，我為魚肉」了，真正獲利的乃是遊戲的出版商。再不然，就只好進行盜拷了，而這點正是美方所最「感冒」的。因此，著作物的禁止平行輸入非但不能根本的解決問題，對於國內偏高的套裝軟體售價和盜拷軟體的行為，更有推波助瀾之勢，受害的將是廣大的消費者。試問，政府是否應該忍受這種犧牲國人利益，自矮身段的貿外交政策？！

近年來，部分有識之士體認到保護智慧財產權的重要性，主張將智慧財產權也視為商品的一部份，除了禁止仿冒外，也應將其價值反映在售價上，讓程式原設計者分享到努力後應得的成果。基本上我們也不反對這樣的主張。但吾人認為，即使為了這個理由而將產品價格提高，也必須與該產品的價值相符合，才能被消費者所接受。筆者曾發現一套由國人自行開發的遊戲雖只有兩片磁片，手冊也僅只薄薄的數十頁，售價卻高達六百元！各位遊戲軟體公司的老闆們，請睜大您們惺忪的醉眼，看看現今休閒軟體市場的消費族群，主要都是經濟力薄弱的莘莘學子啊！以如此高昂的售價，如何能夠獲得他們的認同呢？

我們當然也希望國內的自製遊戲市場能夠蓬勃發展，但以敝人之愚見，治本之道在於建立一套健全的版稅制度，讓遊戲設計者真正獲利，並創造一個良好的工作環境，讓創作者毫無後顧之憂，才能鼓勵他們用心創作，同時，廠商們也應投注更多的人力和物力，進行研究和開發的工作，而不是爭相抄襲與模仿，如此才能提升產品品質。一味地以高價位來標榜智慧財產權的重要性，卻不致力於產品品質的提升，非但欠缺說服力，間接地也會助長盜拷歪風的盛行；若標價過高，也容易造成圖利廠商的嫌疑。凡此種種，相信都不是你我所樂於見到的。

催討債務，本金加利息？

從法律的觀點言之，美方對於真品平行輸入的問題，堅持採「原則禁止，例外許可」的方式處理。這一點具有強烈的爭議性，以下將試分析之：

一依照我國商標法第六條第一項的規定，所謂使用商標的行為，其成立要件有二：

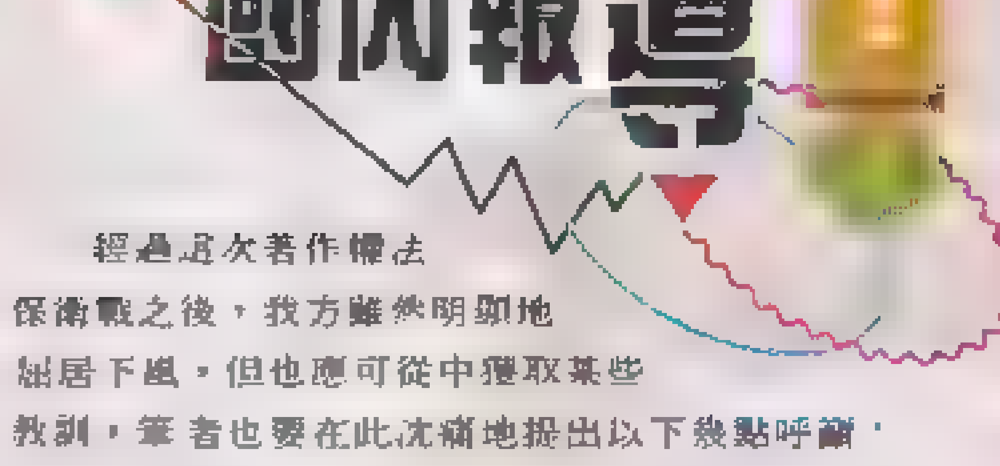
1. 將商標黏貼、印刷或以其他方式使之呈現於商品，包裝或容器上之行為。

2. 為行銷於國內外之行為。行為人若僅有後者的行銷事實，而未參與前者之黏貼等行為，即不成立使用商標的侵權行為。

而商標法第六十二條又規定：「使用相同或近似他人註冊商標的圖樣於同一商品、同類商品或該商品之廣告、標貼等文書之使用與附加之行為，屬於侵害他人商標權的行為，處五年以下有期徒刑；同法第六十二條之二又規定：「明知為使用他人商標權的商品而予以販賣的行為，處一年以下有期徒刑。」由此可知，只有仿製或前製與販賣「仿冒品」的行為，才有侵害商標權的問題，而輸入（或販賣）「真品」則是為法律所允許的。

二廠商進口獲授權使用商標的商品，並以平價回饋消費者，可避免國內獲授權使用商標者獲取不當利益，保障消費者免受剝削之苦，屬於商業上的公平競爭行為，並無侵害商標權的顧慮。

三過去我國廠商由於仿冒猖獗，因而遭致貿易報復，那是意料中事，但美方為了搶佔國內市場，竟連與仿冒無關的真品平行輸入行為也要橫加干涉，就有點不合情理了。而國內部份既得利益者，為了賺取暴利，不惜趁人之危，剝削同



短，更是令人氣憤！

其次，再就眞品平行輸入的問題，做一深入的探討：

一所謂眞品平行輸入的意義：假設國內（甲）廠商經ORIGIN公司授權使用其業經登記的商標，在台灣製造Ultima VI並銷售。而國內另一（乙）廠商卻從國外輸入未經代理商標權的Ultima VI，銷售於國內，而乙貿易商所輸入者係爲眞品，並非仿冒品輸入法稱爲眞品平行輸入。

二按最高法院的見解：眞品平行輸入，其品質與我國商標使用權人行銷之同一商品相若，且無引起消費者混淆、誤認、欺矇之虞者，不但對於我國商標使用權人的營業信譽及消費者利益均無損害，還能防止商標使用權人壟斷市場，控制商品價格。透過價格的自由競爭，讓消費者對同一商品擁有更多的選擇機會，並沒有違反商標法精神，在此一範圍內並不構成侵害商標使用權行爲。但美方卻漠視我方法律保障自由競爭，反對壟斷獨佔的精神，硬要將我國少數不肖商人的行爲後果讓全體國人來負擔，就有點矯枉過正了。

三眞品的平行輸入是否侵害商標專用權人的權益，在國際間尚無定論，而我國法律對此也沒有明確的規定。美方爲了挽救該國衰弱不振的經濟，竟強行向我國施壓，這種違反國際公平貿易的卑劣手段，更是令人不齒！而我方爲了平息美方怒火，竟然奉上我國法律公平、正義的精神做為祭品，同樣令人失望！

四最令人無法忍受的是，美方除了智慧財產權外，更準備對我國的專利法和商標法開刀。根據我國原先專利法中規定，對於新發明的保護期限是十五年，對於新式樣和新型的保護則爲五年。美方卻利用我國欲加入GATT（關稅及貿易總協定）的心理，要求一切比照GATT的標準，將新發明的保護期限延長爲二十年，將新式樣、新型的保護期限延長爲十年。一付「霸權」姿態，使我國還未享受到加入GATT的成果，便已嚐盡苦頭。再加上我國的專利審查標準不夠嚴謹，如果再依美方要求加重刑罰，對於我國的資訊工業將造成極大的殺傷力。主管單位實應體察廠商們的苦衷，向美方據理力爭，並嚴格制訂專利審查的標準，才能爲資訊業爭得一片生存的天空。

痛定思痛，奮勵自強

經過這次著作權法保衛戰之後，我方雖然明顯地屈居下風，但也應可從中獲取某些教訓，筆者也要在此沈痛地提出以下幾點呼籲：

一這次的著作權保護協定事件，應該可以給我國的主管當局一記當頭棒喝。現在既然有了專門處理侵犯智慧財產權行爲的專責機構，就應該落實執法工作，並徹底革除「多做多錯，少做少錯，不做不錯」的鄉愿心態和中國人特有的「踢皮球」絕技，以建立官員們負責的態度。此舉並非全在討好美方，而是要維護所有著作權人應有的權益，讓他們能夠安心研究，開發更好的產品。

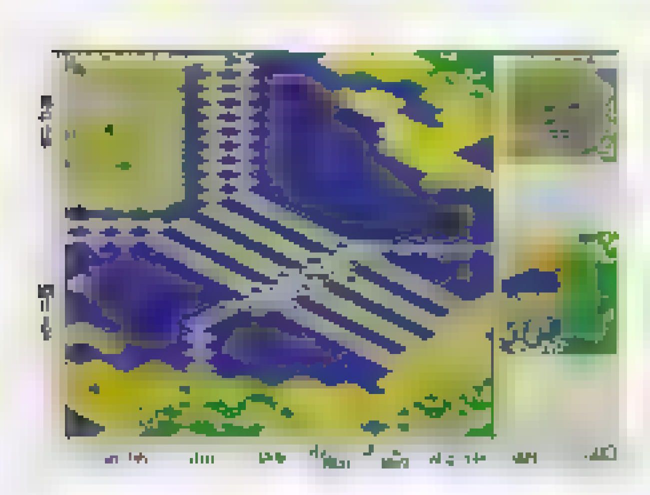
二無論政府或民間廠商，都應培植專業的法律人才，以保護本身的權益，避免再讓美方予取予求。

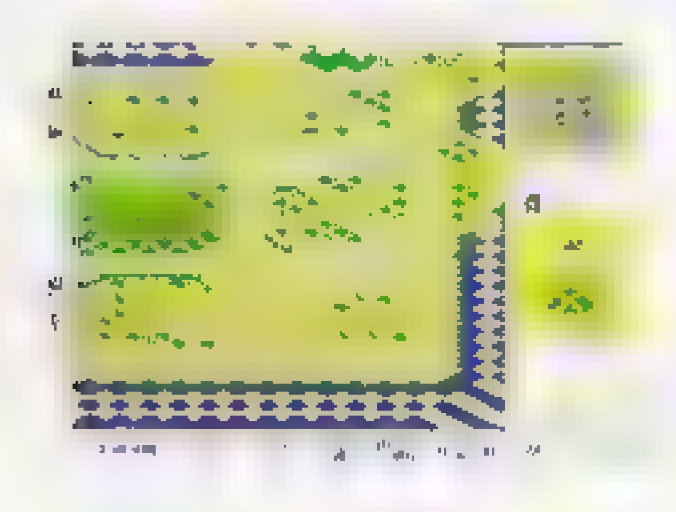
三我們相信，大部份的玩家並不是存心要盜拷軟體的。有的可能是眞的受限於經濟能力，但卻又急需使用該項軟體，只得出此不得不然的下下策；或者認爲BBS有資訊共享的好處，但因缺乏智慧財產權的觀念，以致將此功能濫用過度而不自知。

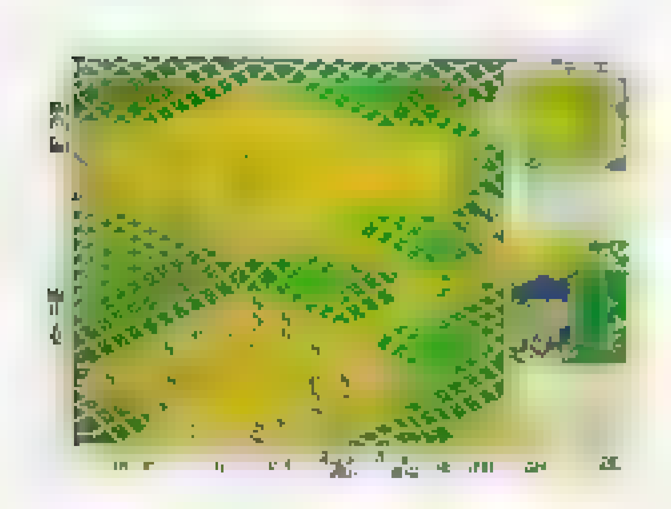
現在保護著作權法已是世界各國一致的趨勢，因此我們必須建立一個觀念：每一套軟體，都是程式設計師的智慧結晶。任意盜拷他人軟體，將會嚴重打擊他們的創作意願，玩家也因此而無法享受更好的遊戲。所以，消費者應徹底摒棄貪小便宜的心態，以徹底摧毀仿冒和盜版業者的生存空間。對於標價不合理或品質欠佳的軟體應予拒買，千萬不要爲了省幾個小錢，讓國家付出如此慘痛的代價。

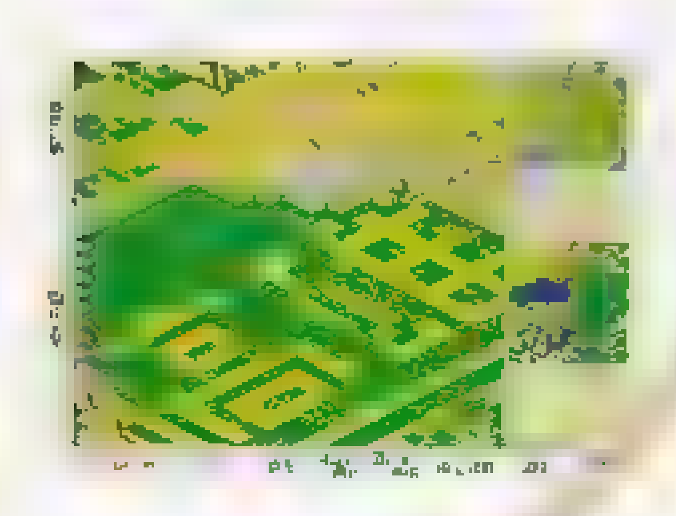
四近年來我國的資訊工業已有長足的進步，以廠商們目前的實力，應可跨過仿冒和盜版的門檻，朝向自創品牌而努力。畢竟只有以品質優良，且擁有自己品牌的產品打入國際市場，才能眞正獲得尊重與肯定。

今年八月，美方又將針對智慧財產權的保護問題，來台「驗收成果」。台灣有句俗諺：「樹根紮得深，不怕大風吹樹梢。」只要我方齊心合力，確實做好智慧財產權的保護工作，必可洗刷「海盜王國」的惡名，又何需懼怕美方的報復壓力呢？









全面中文化

再現驚人魅力

鐵路A計劃

榮獲93年度SPA最佳策略遊戲

鐵路A計劃　開天闢地篇

六月二日隆重登場

* 須搭配原鐵路A計劃中文版共同使用。
* 全面操控平面造景，沒有任何財政的束縛。
* 自行移山、造海、河流、湖泊、島嶼。
* 修正現有鐵路A計劃地圖場景。
* 無限制的鐵軌鋪設與多達27列火車運行。
* 事前測試火車運行與設置是否恰當。
* 從累積的不動產中，使用財政工具增減資金。

CREATED BY

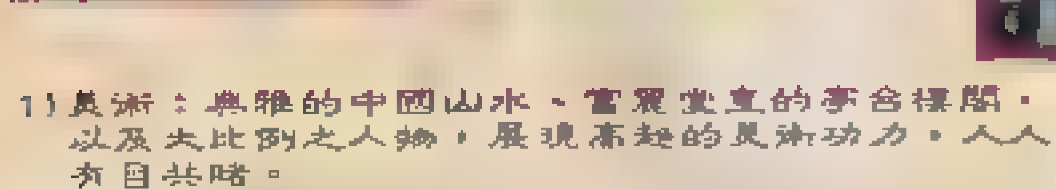
ARTDINK

CONSTRUCTION SET
A-TRAIN
鐵路A計劃
開天闢地篇

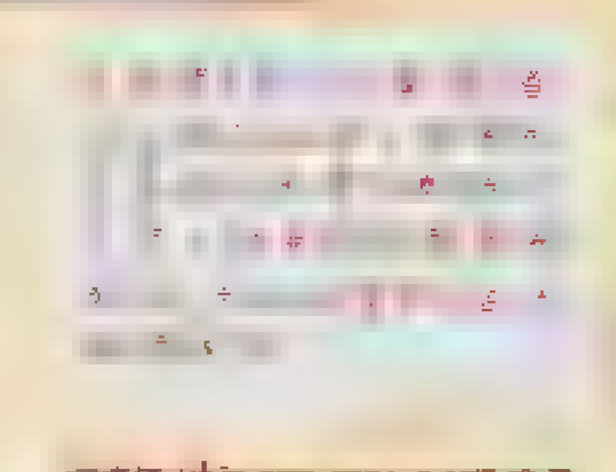
浪淘英雄系列之一 決戰皇陵 —

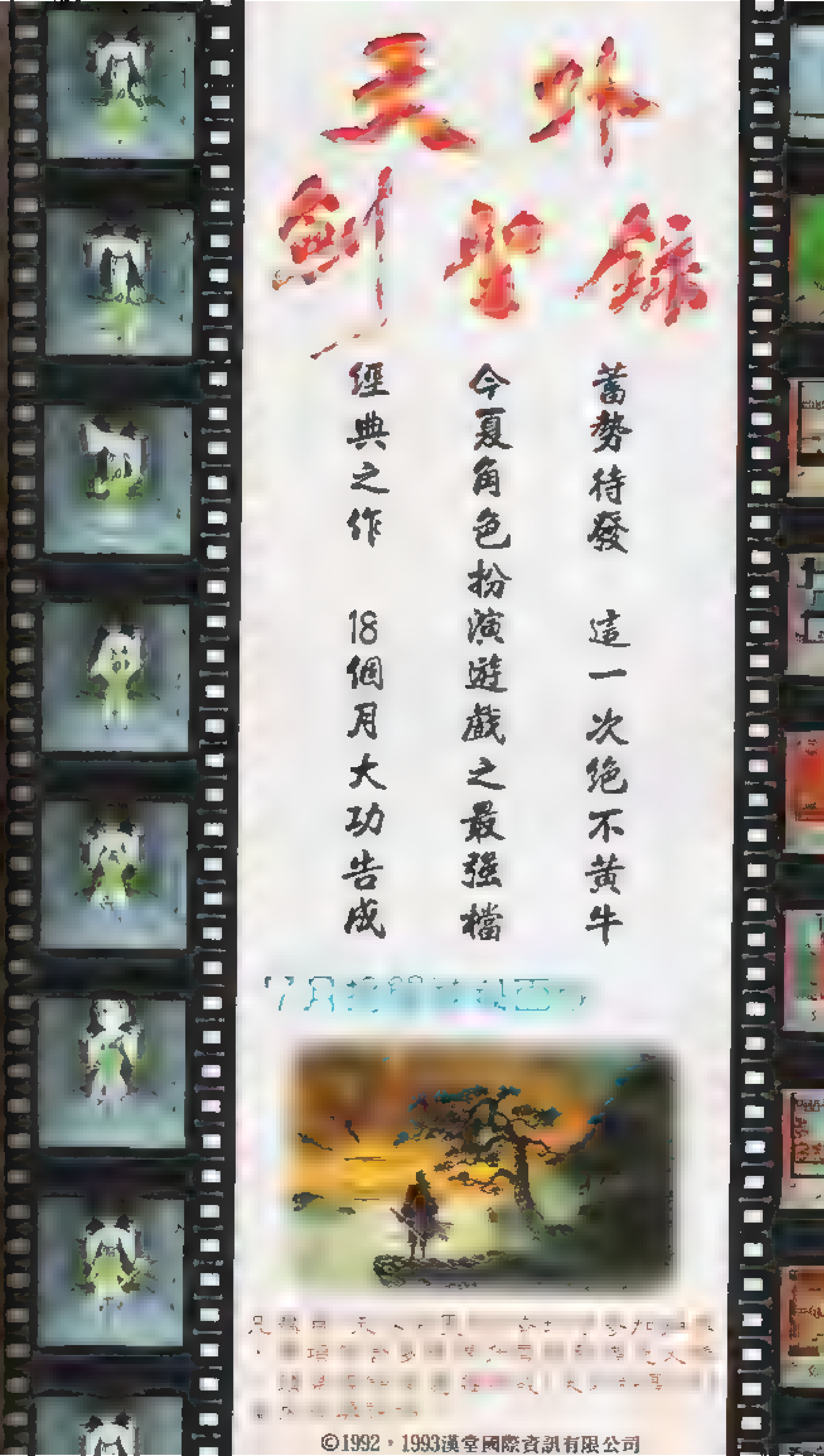
集動作、冒險、角色扮演之大成

武林首惡「幽谷天尊」唐典甘為奸相韓侂胄爪牙，對武林正道人士佈下一樁驚人的陰謀陷阱……。身為「豹子頭」林沖後人的你 林逵，經異人指點來到天山，你將遭遇何種奇遇？這波江湖驚濤是否會輕易將你"淘盡"？



1) 美術：典雅的中國山水、富麗堂皇的宮殿樓閣，以及大比例之人物，展現高超的美術功力，人人有目共睹。
2) 音樂：提供點唱機功能，十數首古典音樂，風格與東洋音樂迥然迴異，化的劇中人物，你都可在此一一領教。
3) 劇情：廣度及深度均非常可觀之故事背景，綿密的劇情安排，真正人性或婉約、或激昂，玩了就知道。
4) 戰鬥：分「初入江湖」及「武林高手」，提供動作"盲"者輕易上手機會，以及動作"迷"真正挑戰的機會。




天外劍聖錄
蓄勢待發
這一次絕不黃牛
今夏角色扮演遊戲之最強檔
經典之作
18個月大功告成
©1992，1993漢堂國際資訊有限公司

電
魔眼殺機II
在各種族中，矮人族的戰鬥力是超越其它種族的，原因是……他們專攻敵人的「要害」。
猴島小英雄II
為了取得巫毒娃娃的原料，要用電梯去取鬼船長的鬍子，但主角太緊張一不小心…
玩
吞食天地II
話說曹軍攻打成都城，久攻不下，此時趙雲心生一計……
英雄傳奇III
要作者，為什麼要找這個爛天氣來畫封面？：
英雄不是好當的，不但要打打殺殺、出生入死，還得要打打廣告……

正當Goron危險時，威利出現了，Goron心想這下有救了，可是情況和他所想的好像不太相同……。
救你！先談個條件如何？
威利奇遇記
話說魔法門III中的弓箭手可用一種「時空轉移」的法術，但似乎方向感不是很好……
SORRY！手抖了一抖！
話說軒轅傳說中，左右有把威力十足的六連發「霹靂鼓」，專業不損，但這太好出槌了！
受盡歷經艱苦，終於找到這本武林中失傳已久的金剛拳譜……咦？！……
帝王神功！？
岩洞
如來金剛拳

系列

寶典

高效率的理財寶典

應收、付票據管理

- 票據登錄刪修
- 票據處理(1.兌現2.貼現3.背書4.止付5.退票)
- 代收明細

現金收支管理

- 統計

您能有效率掌管互助會的標會明細？

標會管理

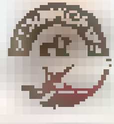
- 標會資料管理
- 應收會款統計
- 會單製作

買回全部的功能

只要**880元**

就可以輕鬆成爲一位精明的家庭財務部長

皆可適用。



超秘技

/盧良誠

話說劉備正凝眸遠方，眼神空蕩蕩的，不知此時心裏正憂思著何事，只是輕聲嘆息。

「主公，可有心事？說來聽聽，說不定臣等可替主公您分憂解勞。」雲長問道。

「唉！還不就那事嗎！曹操云：『天下眞英雄唯孤耳』，然而至今吾四處奔波，寄人籬下，手無兵馬，身無長物，如何興復漢室?!幸虧尚有汝等忠心耿耿之猛將在！」

「哦！原來是爲此事而煩憂，某等還以爲主公是爲了那家黃花閨女正鬱鬱寡歡呢！」雲長調侃道。

「別亂說，這話要是傳了出去，可是有損咱家名節！」邊嗲聲邊拈了個蓮花指，在空中劃了個優雅的弧形。衆皆大笑。「不過，要是眞有……，唉！小兩口的，恩恩愛愛，避居田野鄉間，倒也是一種幸福。……噫！講到那兒了，談大事！談大事！電玩短路看多了，只會胡思亂想。」眼神府宇間又回復到「看似」氣宇非凡的神態。

「不過…」劉備頓了頓，說道：「依雲長之意，似乎胸有成竹的樣子。」

「那當然！」雲長答曰：「主公現今寄人籬下，乃是形勢比人強之故。然而龍困淺灘，亦有翔雲展志之一日，只要主公時刻不忘生聚教訓，如此如此，這般這般，則天下之一統可成也！」

劉備喜曰：「如何？」

雲長答：「招兵買馬，盡攬天下之財廣得天下，則民心依歸。」

「雲長之意是讀吾等殺殺山匪盜賊，取其不義之財，而後到訓練所去鍛鍊，以培養吾等之實力！」

「非也非也。臣有一計，可使主公兵強馬壯，富甲天下。且彼非大奸大惡之人，無須趕盡殺絕，更何況救人一命，勝造七級浮屠，阿彌陀佛，罪過罪過，盼主公心存善念。」

劉備笑問：「願聞其詳。」

雲長曰：「只要Shift鍵按住，然後連續快按T鍵五、六下，聽到音效一響，則等級升一，加金百萬，如此重覆行之，豈不大快吾心？莫道袁紹、呂布等一方梟雄不足爲懼，就是曹操大軍來犯，其勝負亦取決於臨場一戰。」

「此計甚妙！只是雲長欲使吾少犯殺戒，然而天下動亂，民不聊生，作奸犯科者有之，攔路行搶者亦比比皆是，我不犯人，人亦侵之，如何避之？」

翼德搶上一步，喝曰：「有道是兵來將擋，水來土掩，逃之夭夭未免折吾銳氣，砍他七、八塊便是了。」

備含笑視之，「賢弟不可魯莽。」

雲長答道：「使用護身煙幕或煙遁計是可避此等小賊，但卻不若一計之妙。」

「願聞其詳。」劉備問道。

「此法亦是在原野上時須連續快按F鍵五下，在迷宮之內則是連按C鍵五下，音效一響即爲成功，同一法連續操作兩次即爲取消，將再遇盜賊。不過，由原野進入迷宮或是由迷宮出來時，還是有些許可能會遇到流寇盜匪，此時只要重新操作即可一路暢行無阻。」關羽笑道：「從此再也不怕被那廝搞得臉紅脖子粗了。」

「稟主公，臣亦有一策可助主公早日復漢。」趙雲上前獻策。

「子龍請講。」

「臣亦發現連按三下S鍵即隨時隨地儲存資料，連按三下L鍵則可立即取回進度。當一件任務踏過千山萬水好不容易完成時，回去之路途亦屬遙遠，即可善用此秘鍵，先存檔再取檔，瞬間即回，比神行之符絲毫不遜色。另Shift加Q鍵連按一次，亦可直接跳到DOS下。」

「嗯！如此一來，吾只要專心招攬良將賢才，強化裝備，則江山一統，『指日』可待。」

衆皆撫掌大笑。

武功修改篇

各位令狐大俠們，是否因為自己是華山派首徒而引以自豪呢？

可是在下山後都被第一個遇到的敵人海K了一頓（砍七刀才砍死敵人），這才發現被華山掌門岳不群給騙了（堂堂華山首徒竟打不過一個小嘍囉啊，真是讓我太傷心了！）

要傷心現在趕快拿出「武林寶典」——PCTOOLS來偷學——「獨孤九劍」！

先進入PCTOOLS接著進入笑傲江湖路徑內的／SV0路徑下的STATUS，將檔中Sector 0位址6之75修改為51即可，或以搜尋指令搜尋75 01 21 B7將之修改為51 01 21 B7即可，然後你進入遊戲選擇重新開始，你將會發現一開始便可使用「獨孤九劍」了！帥吧！

物品修改篇

你是否在戰鬥時因大還丹及天香斷續膠有限而戰敗呢？不要氣餒，現在趕快祭出「武林寶典」PCTOOLS來

請以下步驟進行修改

1. 進入遊戲選擇重新開始。
2. 去房間拿寶物，拿取順序由熊膽丸→華山劍譜→大補丸。
3. 儲存於遊戲進度一，回DOS。
4. 進入PCTOOLS，接著進入笑傲江湖路徑內的／SV1路徑下的STATU.檔中

將Sector 0位址9之07修改為09

將Sector 0位址11之0A修改為FF（數量）　Sector 0位址12之00修改為FF（數量）

Sector 0位址13之03修改為0A

Sector 0位址18之04修改為05

（也可參考表一修改）

修改完後進入遊戲你將會有驚人的發現

大補丸及天香斷續膠有65535個用也用不完了。

P.S.遊戲中勿再拿取大補丸及天香斷續膠，否則最大值將會變為10個。

無敵修改篇

若你參照上面方法修改後依舊無法破關的話，那我東方不敗再傳你最後秘招（放心啦！不會要你「自宮」啦！），請照下列指示進行

1. 先進入遊戲，然後進行遊戲至「因林平之的辟邪劍譜被盜而被師父岳不群逐出師門」止。
2. 儲存於遊戲進度一，回 DOS。
3. 接著將笑傲江湖路徑內的／SV0 路徑下的 STK.* 全部 copy 至笑傲江湖路徑內的／SV1 路徑下。
4. 進入 PCTOOLS，接著進入笑傲江湖路徑內的／SV1 路徑下的 STATU. 檔中，將 Sector 0 位址 4 之 14 修改爲 13。
5. 進入笑傲江湖路徑內的／SV1 路徑下的 STK.0 檔中，將 Sector 0 位址 28 之 C8 修改爲 FF
將 Sector 0 位址 29 之 00 修改爲 05（勿改太大以免當機）

或以搜尋指令搜尋 FF FF C8 00 修改爲 FF FF FF 05 即可。（如此已經大功告成，但要犧牲一部份劇情，還有最重要的是，雖然敵人的攻擊不會損血，但中機關會損血，且主要角色攻擊時會損內力。）

6. 進入遊戲讀取遊戲進度一，你將發現令狐沖除了怕中機關以外，已經是天下無敵了（要不再練了辟邪劍譜也打不過你了）。

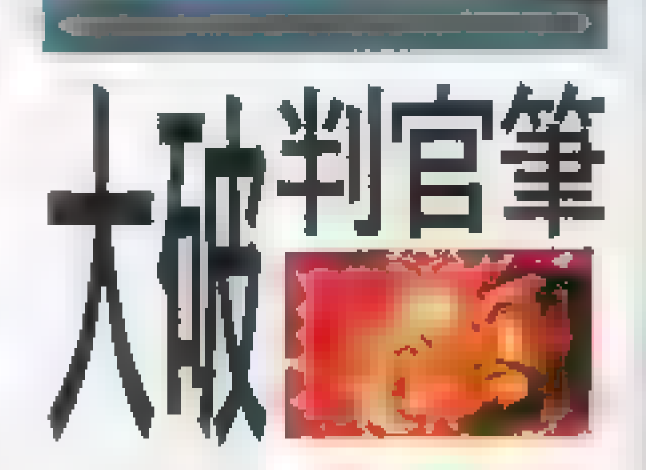
P.S. 請勿在太早的劇情修改以免無法進行遊戲。

無論如何請依實際需要斟酌修改，以免喪失遊戲的樂趣，祝君早日破關。

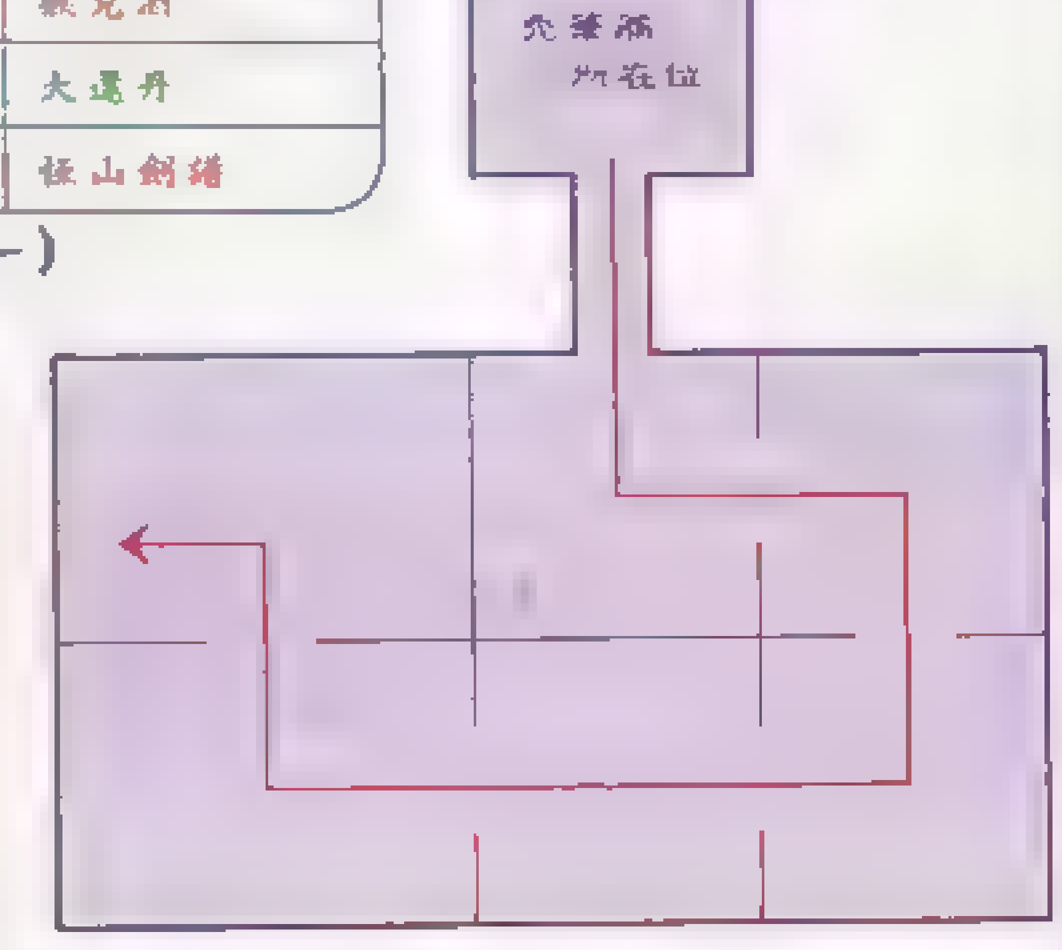
01	笑傲江湖曲譜
02	辟邪劍譜
03	華山劍譜
04	大補丸
05	金創藥
06	天香斷續膠
07	熊膽丸
08	猴兒酒
09	大還丹
0A	恆山劍譜

（表一）

大破判官筆



笑傲江湖還算得上中文自製 RPG 中的一片好 GAME。在 3 月 29 日，筆者便跑去買了，一直玩到全破只花了四小時（因爲有修改），但是其中有一個對手是手持判官筆的禿筆翁，在和他打時可以用智取不一定要硬拚，只要依據下圖的路徑走，把他引到①處，我們就可用撩劍式來個隔牆打敵人了，對付小兵也很有用。



→ 我們走的路徑

全球戰略作弊法

全球戰略是一個很不錯的遊戲，尤其是挑戰「戰神」的時候更是過癮，電腦的行動總是比你快，當你受不了時可用此方法來「4K」一下。

第一招：[illegible]

錢是很重要的，沒錢什麼事都沒法兒做，只要按Ctrl-Alt-M，錢就加10 billion，也就是畫面上的10，但不可超過150，否則會歸零哦！（其實也沒關係，再按就有了）

第二招：殺人法

按Ctrl-Alt-K就可以殺我方軍隊（有時要多按幾次）咦？殺我方軍隊幹什麼？當然不是殺自己人，別忘了Ctrl-Alt-W可以換陣營呀！只要按Ctrl-Alt-W換到對方陣營，再按Ctrl-Alt-K就可以殺敵方軍隊。此法在被圍攻或無法突破對方防線時，最好用了。

如此一來，你這個「戰魔」還怕打不過「戰神」嗎？

／老猴

勇者鬥惡龍II [illegible]

勇者鬥惡龍II是個相當好玩的遊戲，全破好幾次，但仍是愛不釋手。自從看到上期VIRGO的怨言後，我才發現原來世上還有許多「不幸」的人，既然如此，我就把我的經驗說出來吧！

想必這位VIRGO的電腦裝有掃毒程式吧？告訴你，想要玩此遊戲，就要把它關了（掃毒不但會擾亂程式，還會佔據記憶體）！不過，如果你「捨不得」，那也沒關係！只要用DOS磁片開機便成了（別用硬碟裡的），因為這樣便可跳過掃毒程式，明白了吧？對了！這招也可用在納粹飛行秘史、魔法門III、魔眼殺機II、吞食天地II等遊戲上哦！

／乃爸

鬼屋魔影 生命力 藥 修改法

鬼屋魔影是一個冒險遊戲，但兼有動作遊戲的特質及格鬥遊戲的武打動作，對於我這種頭腦發達、四肢更不簡單的人自然不是問題。但是對於某些玩家而言，卻是非常困難的。

為了這一點，我特別研究出生命力及子彈、油燈的修改法，生命力修改的方法如下：

編輯存檔SAVE 0~5.SAV（於儲存視窗由上往下數，即為SAVE 0~5.SA。），Sect.or38，將位址第426、427改為66 即可。）別改太大，否則會變成負的，二萬多點已夠你死了。）

手槍彈藥的修改法如下：

編輯存檔SAVE 0-5.SAV，Sector38，將位址第410、411改為66 66。

油燈燃料的修改法如下：

編輯存檔SAVE 0~5.SAV，將Sector38，位址第400、401改為66 66。

／江世平

捍衛雄鷹・密技篇

各位正在努力打拚的F 16中隊長們，大家好。當您在各區會戰中，是不是常常因爲武器不足而咬牙切齒？或是在護航任務中，好不容易把那架C-130救了出來，卻被不明飛彈擊落，而望著天空傷心？

從現在開始，大家可以安心了。因爲你只要學會了這個方法，保證武器源源不絕，再也不用靠C-130補給了。且聽我慢慢說來……

首先進入會戰，到編排飛行畫面（簡稱E.F.S），把飛機數用到最高，然後跳過設定導航點畫面（簡稱S.W.S）和指派飛行員畫面（簡稱A.P.S），到裝載武器畫面（簡稱L.A.S），把全部飛機的武器全部卸下，然後看你想要什麼武器，把它裝到長機（LEADER）上（例：8枚AIM-120、2枚GBU-15、1 具ECM-130）。

武器裝好後，再跳回E.F.S，把飛機數用到最低，再跳到S.W.S，然後跳回E.F.S，把飛機數用到最高，然後跳到L.A.S，你會發覺不但僚機上全裝滿和長機相同的武器，而且武器的數量不減，你可以再把僚機上的武器全部卸下，按照上面的方法重覆使用即可。（想想看，一次增加56枚AIM-120多帥啊！）

註：此法亦可使用於紅旗訓練中。

／首首

空中英雄長空會戰 飛彈用法

空中英雄長空會戰可以說是模擬眞實度極高，而且很耐玩的遊戲，細心的玩家們大都可以發現一些令人驚喜之處。筆者在F-4E所用的AIM-7上，就找到了幾個對戰鬥很有利的功能。

（1）空戰具樣也能殺滅的幽靈飛彈：通常在敵機橫切自機航道時，飛彈命中率非常低。就算是航向相同，除非快速接近中，否則，對手依然能利用反制物和急轉來閃避。敵人怎麼知道被攻擊了呢？RWR？正確！只要不鎖定，對方就不會閃躲。那麼，那飛行的88磅炸彈上，那個沒幾磅的導引系統是幹什麼吃的？況且，也幾乎沒有朝敵機直射而打下它的例子，除非太近了。最好的攻擊步驟如下：

①找到敵機，依其航向取前置量（比機砲大），但不要鎖定。

②發射AIM-7。如果還沒開雷達的現在打開。

③看飛彈快要到了時，鎖定。

④聯邦的麻雀轉頭飛向敵機，敵機被火球包圍。

（2）多目標攻擊：別說我唬人。雖然F-4E雷達不是APG-68，但只要你照下法實行，也可以幾近同時的攻擊兩個目標。

①尋找敵人，對較近的一個取前置量，並確定敵機同向飛行。

②開雷達後，發射一枚，隔一、兩秒再射一枚。

③鎖定比較近的敵機。

④ 聽到爆炸聲，馬上切換鎖定。

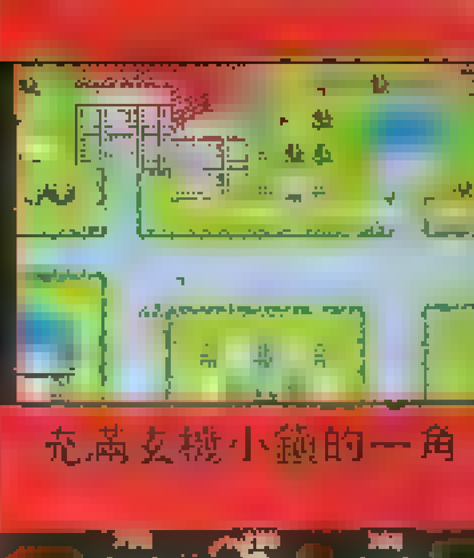
⑤兩架飛機拖著煙落地。

附帶一提，AIM 9只適合當火箭用，尾追攻擊的命中率一半都不到。

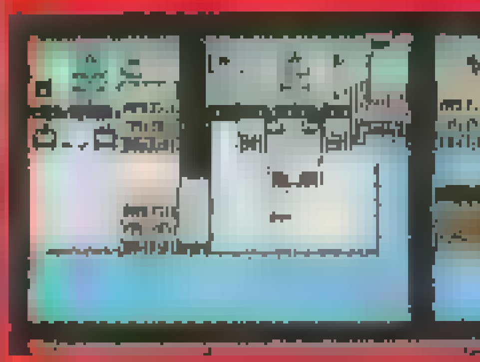
／侯彥希

異域奇兵

一個神的遺物


充滿玄機小鎮的一角

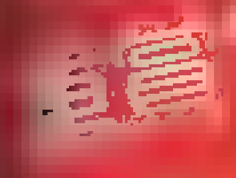
艾莉莎的龍捲風魔法

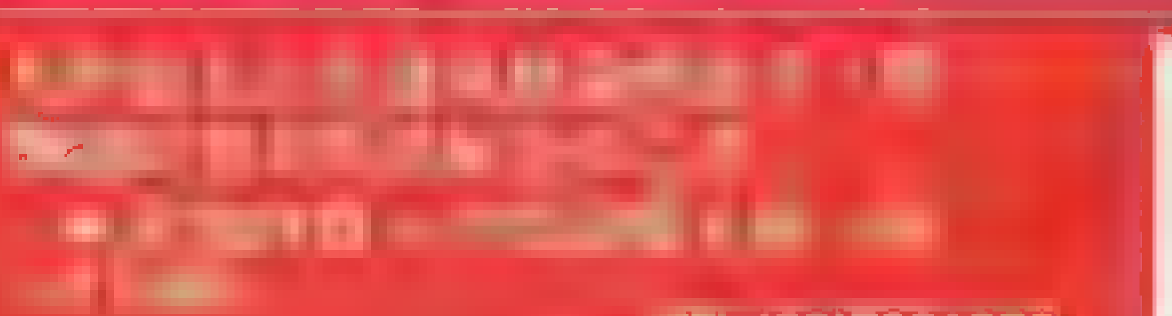

咦！這是誰的房間

精彩的美女畫工

[illegible]利多星上的眾神爲什麼要合力狙擊落入凡間的一托比？
撫養托比多年的神官養父到底又知道些什麼秘密？
在神官的三個弟子的幫助下，托比能夠扭轉命運，揭開眾神的陰謀嗎？
"異域奇兵"期待著您和我們一同揭開這些謎底。

本遊戲具有豐富的內容，人型華麗的地圖，十座33層高難度地下迷宮，四座15層巨人神殿，創新的戰鬥模式，非單線式劇情軌線，50種怪物，[illegible]，十大美麗天使緊追殺，四大神祇與您為敵，殺機重重，危機四伏，歡迎來到**異域奇兵**的神奇世界……

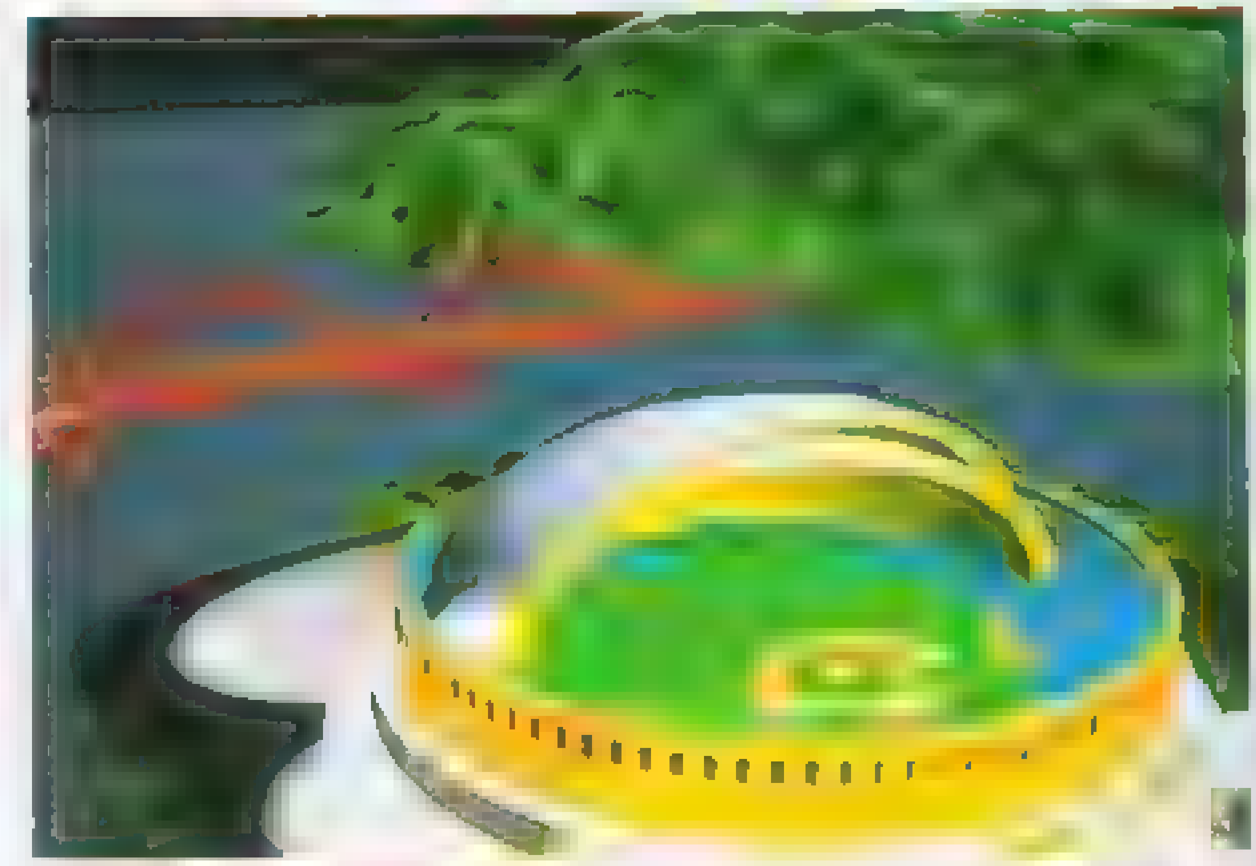




TEL:(02)7031856

第一部國人自製的棒球遊戲

中華職棒



／徐昌隆

前言

台灣的電腦遊戲發展到今天，市面上所出現的棒球遊戲皆是美、日兩國的產物，這對於一個棒球風氣如此興盛的台灣而言，真有點令人汗顏。隨著職棒四年的開打，百萬球迷及百萬遊戲迷都在想今年我們會有一個屬於我們自己的職棒遊戲嗎？

一個好的棒球遊戲，不僅能夠提供給人們一個正當的休閒娛樂，更可以讓人們從遊戲中體會到棒球的另一番樂趣，甚至了解到一些棒球的哲學，進而愛上這最完美的藝術表現——棒球。

讓我們想想以下的問題：

為什麼棒球會成為美國的國家娛樂呢？

為什麼美國人會先表明他所擁護的棒球隊，然後才說出他們的宗教信仰與政治黨派呢？

今天，我們的職棒要想發展成如美、日般的盛況，該怎麼做呢？

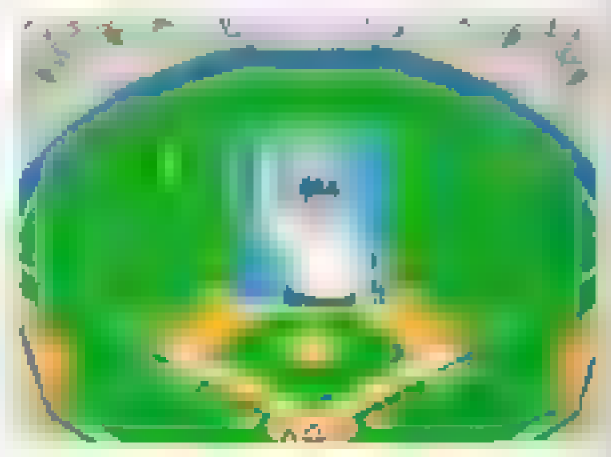
答案是讓職棒更為生活化。

唯有讓職棒這項運動，透過各種媒介，與人們的生活緊緊的結合在一起，才能讓職棒在無形中融入人們的生活。而職棒遊戲正是除了以往的看球賽、聽廣播、閱讀報章雜誌、參與各種職棒活動外，另一種新型態的媒介。且這個管道將不會受到天候、球季的影響，一年三百六十五天，天天都可以傳達職棒的訊息。

早在去年年底，軟體世界台北中文研發課在年度的企劃議程中，即體會到現今國人自製的遊戲一直脫離不了RPG、AVG、SLG與ACT等類型的固有窠臼，而身為國內休閒軟體界開創者之一的我們有其責任開創新的遊戲領域。基於各種考慮後，我們選擇了在美、日佔有極大份量的棒球遊戲。

而事後對於製作小組成員的要求，除了是公司的菁英分子外，更需有著相當的棒球背景。所以除了日常生活中猛K電腦及遊樂器的棒球遊戲、穿

比賽開始，PLAY BALL!



棒球裝、戴棒球帽、看看職棒大賽外，更常常利用例假日實地的到戶外玩玩棒球，親自去體會棒球的感覺。這就好比一些知名的電影名星在接下某一特殊角色後，會在生活中儘量模擬這些人的行為，使之能完全融入該角色中。不過我們都生活得很愉快，因為棒球本身就是件令人快樂的一件事。必

下就是本遊戲的一些製作理念與特色的簡介。

你們可以有這麼多種方式玩棒球

首先談到本遊戲共有幾種PLAY的方式。在此之前玩者可先回想一下過去曾玩過的棒球遊戲，其間的差異在哪？一般說來，棒球遊戲在電腦以及遊戲樂器上，因爲硬體的環境不同，所表現出來的娛樂感受也不太一樣。在遊樂器及大型電玩上，畫面及音樂的效果較佳，而玩者所能控制的，包括投球、打擊、守備及跑壘上的操作成份都較大，屬於立即效果性的動作型遊戲。但對於長期的聯盟賽，可能在記錄上並不是很週全，所以打久了會覺得每場比賽都一樣，而會產生冗長、沈悶的感覺。

反過來看電腦上的棒球遊戲，比賽時球場上的各種狀況雖沒有遊樂器遊戲來得熱鬧、精彩，但對於記錄的處理、保存等都可以做得很完善，而且這些記錄是可變的，會影響到往後各種結果，所以長期比賽下來，有可能原先的強棒會變成「弱雞」，小卒仔也能變成大英雄。而且單看記錄這些數字的演變，就足以使人大呼過癮，所以在像聯盟賽這種遊戲的方式上，將會使樂此道的朋友深深喜愛。不過其缺點就是在較短的時間內，不能像遊樂器遊戲這樣吸引人。

現在將焦點放回到本遊戲，因爲本製作群的同仁也曾有上面所提到的感覺，所以在製作本遊戲時，都想盡辦法想調和上述兩種矛盾的情況。

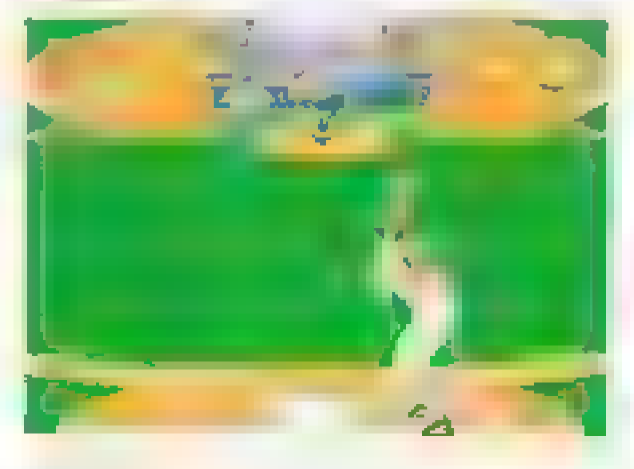
基本上本遊戲還是承襲了以往電腦遊戲的風格，對於一些記錄的處理及保存都做得很完善，而且也讓它成爲影響日後表現的重要依據；另一方面，我們也非常努力的在每場

精彩的立即重播畫面

比賽裡，豐富它的各種狀況，如強聲光效果，儘量達到遊樂器的水準。例如精彩動作的立即播放，今日成績的顯示、各種音效的搭配……等等，都將使得本遊戲的娛樂效果十足，面子裡子都顧到，帥吧！

再細分說來，本遊戲是分爲友誼賽及聯盟賽兩大部份。友誼賽就是讓你能在短時間進行球賽的方式，如平時的練習，或是和朋友賭賭餐費用等；而聯盟賽則可讓你長時間進行球團間的對抗，但其每一場比賽的精彩狀況也和友誼賽一樣。

投手是陳憲章嗎？



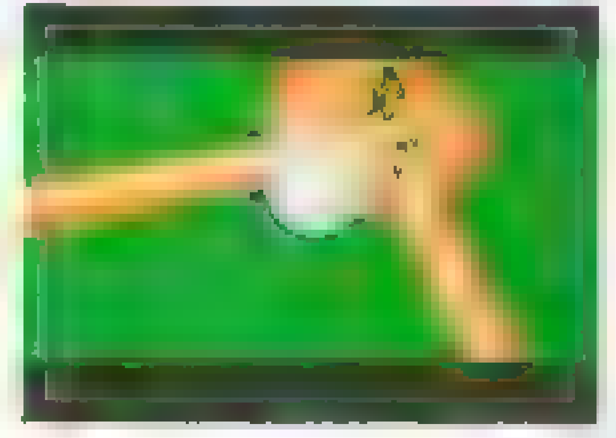
而友誼賽的遊戲方式又有很多種，包括可選擇六隻基本隊伍的普通比賽，或是選擇實力較強的明星對抗；更有甚者，若是你覺得只比一場，對方的王牌投手都不會累，比N場結果都一樣，那你也可選擇七戰四勝制的立即總冠軍爭霸戰，因爲這種賽別在這七場間會儲存，所以投手累了就必須休息，你必須靈活的調度方能制勝，而在結束後也有簡短的結束畫面（完整的結束畫面須在你真正經歷過完整的聯盟賽程，得到總冠軍後才能看到），讓你也可體會到勝利的快感。

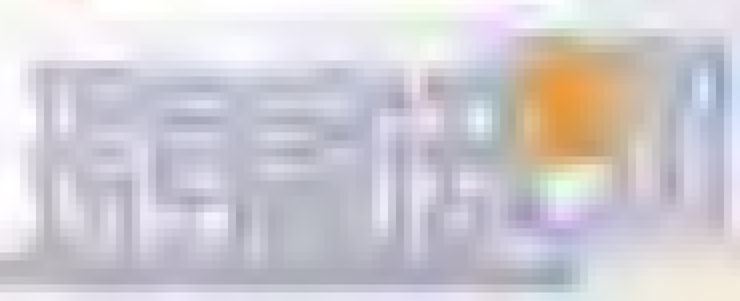
在聯盟賽部份，則有上、下半球季之分，中間也有明星對抗賽（由電腦根據上半球季的綜合記錄分析，選出表現最好的選手），而季末也有七戰四勝的總冠軍賽。

職棒的魅力－記錄

稍爲瞭解職棒的人應該都知道職棒的魅力乃在於記錄，也就是有這些可讓球迷在茶餘飯後談論的數字遊戲，職棒才可以在美、日兩國風行這麼久。而台灣的職棒要能一直興盛下去，也非得靠愈多的人去認識記錄這東西，讓郭李建夫的開幕戰連續21支安打記錄和最近又動的台灣第一個完全打擊

哇！球飛得好高！



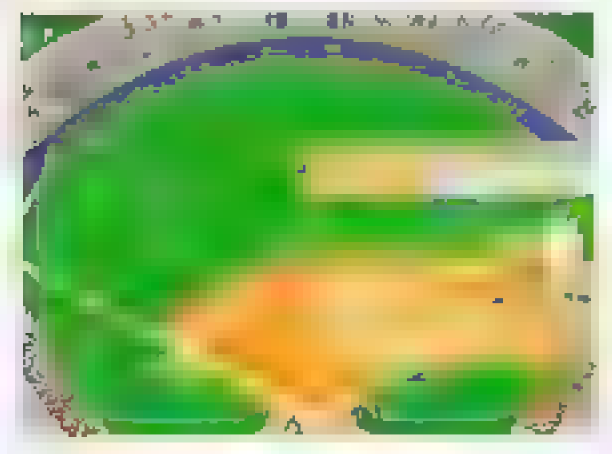


記錄，隨著歷史永遠存留在人們的心中。

一個眞正喜愛職棒遊戲的人，想必對記錄的要求也非常嚴格。而本遊戲也將在聯盟賽程中，對於一些正式的記錄，如安打、全壘打、打點、勝投、敗投、救援成功……等，都可隨玩家的進行遊戲而記錄起來，並且可讓玩家隨時查詢最新的排名成績。而對於這些記錄的判定，本製作小組也做了許多努力，使其能夠正確的處理。

例如不像有些遊戲在安打的判定中，當球擊出後，若對方野手不馬上將球傳到一壘，或刻意不傳球，使跑壘員安全到達一壘，則電腦可能會將其記錄爲安打一支；但是本遊戲就不會發生如此的現象，因爲只要野手捕捉到此球，若馬上送往一壘會造成出局，則不會

一壘方向的放大鏡頭



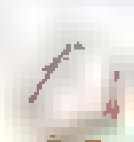
將它記爲安打。又好比若擊出安打後，對方野手爲阻止其他人跑壘，未直接將球送往你欲攻下的壘包，則會依據實際狀況判定是幾壘安打。

在有這麼多的記錄可供玩味時，玩者就應當努力爲自己的選手締造好成績。如刻意的培養一名救援投手，當有救援可能時，儘量派他上場…等。

3D技術畫面與精彩動畫

現在是 Tea Time 時間，談點別的。

各位細心的玩家最近在玩國外遊戲，如蛇島、7th Guest、陸空戰將、國王密使VI……等時，有沒有發現他們遊戲的畫面愈來愈精緻了？再看仔細點，其實最近的國外遊戲中，或多或少都用上了3D技術，使得他們的產品增色不少。反觀國內，偶而看到一點3D的影子，但都只是3D技術中的皮毛而已。究其原因，還是設備的不足，以及專業人才的缺乏。其實早從去年開始，本公司就漸漸的增添設備，並引進專業的3D人才，但苦無適當的遊戲題材（前陣子都是傳統武俠片）可發揮，所以一直無法將成果呈現在各位玩家的眼前。



採用強迫取分的戰術

現在時機到了，從這套職棒遊戲開始，本公司也將帶領國人自製軟體往前跨一步。玩者可在本遊戲中看到一些用心製作的3D畫面，例如時常聽到別人說到福岡巨蛋看球，單看其打開的屋頂就足以値回票價。而在本遊戲中，你將不用到日本去，就可欣賞到國內自己巨蛋的表演了。最後補充一點，棒球遊戲只是3D技術應用的開始，也只是一小部份，今後其他的遊戲，會更見其光芒的展露。

另外前面所提到爲使比賽時更熱鬧，我們將加入一點遊樂器風格，對於畫面而言，就是一些立即的精彩動畫轉播。而這一部份，玩者可能更可以得到保證了。爲什麼呢？相信有看過笑傲江湖動畫的玩家都應留有深刻的印象吧！而本遊戲大部份的畫面（包括動畫）就是由笑傲江湖的動畫製作群所繪製，所以這些精彩的球場動畫保證精彩，且數量頗多。

其實繪製動畫很耗時間，但是本製作小組一致同意美國CGW雜誌上天嫩小姐的看法：玩者在努力完成遊戲後，應該得到適當的獎勵，而不是如跳回DOS或草率帶過的處理。是故本遊戲在遊戲進行中或是完成遊戲後，我們都將以美麗的畫面來肯定你。所以當你在揮出一支全壘打時，看到這精彩動畫，應該有著相當的成就感吧！

打者有各式各樣的小動作

除了精彩的動畫外，我們對於一些人物的小動作也下了一番苦心。例如打擊者在擊球前可能會以球棒敲敲鞋底，或是將打擊區的泥土踩平，很有自信的揮揮棒子；投手則會摸摸帽子、捏捏滑石粉、瞄一瞄

壘、跑者……等；守備員則會接球、跳接；跑壘員會離壘、盜壘、滑壘……等，比賽完後員會向觀衆行禮……等。相信過這樣的設計後，你會覺得是個很有趣、很熱鬧、很豐富的遊戲。

心目中的棒球偶像

除了前述每個球員皆有其書的記錄外，為了使遊戲更樂趣，我們也為各個球員加了一些屬性，而這些屬性的定大部份也是根據各球員的球須算而來，其對於遊戲的行也有一些影響。

例如力量大的球員就較容擊出全壘打；速度快的球員有擊出內野滾地球都有可能形安打，盜壘也較易成功；短能力弱的選手在教練要求他打時可能常常出錯；在做打戰術時，打跑能力強的選手不易擊出雙殺打。而很性這數玩家就更得注意了，但實可解釋為意志力、勇……等等，其主要作用在於時需要你時（有人在壘，戰緊張時），打者能神來一，扭轉局勢；投手能穩住陣、力保江山等等。

在守備方面，除了速度也影響外野手接球的時間外；備範圍的大小也會造成「三壘」地帶的大小；而臂力則影響到傳球的速度；判斷力則當球擊出後，野手對於此球反應時間有關。

在投球方面，球速是一個投手最基本的武器，快慢自然會影響到其威力；控球力則影響到投手是否可將球兒隨心所欲地投到指定的地方；變化力指投球路徑的彎曲程度；體力則可看出這個投手大概能投多少球，而有其先發、中繼、後援之分。

在增加了上述的屬性後，我們相信玩家在玩遊戲時能得到一些的RPG味道，對於選手的調派也會更為謹慎，而得到另一番棒球樂趣。

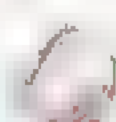
男子漢的對決

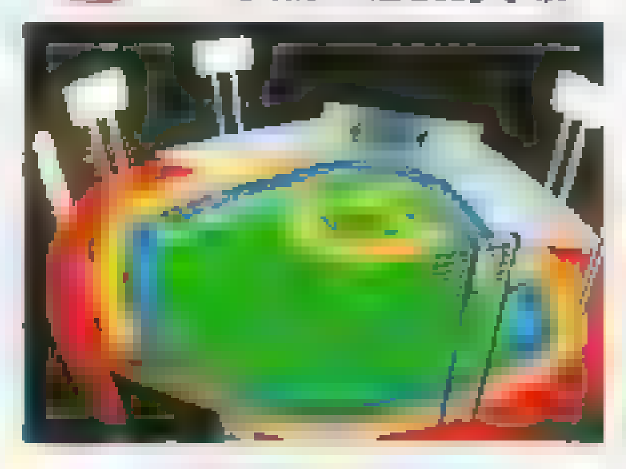
雖然棒球場上是九個人對九個人的比賽，但是投打之間的對決卻是一對一的決鬥。在這個場面，遊戲所考慮到的資料將不只是單單帳面（螢幕顯示）上的數字，而是包含這兩位選手：過去的記錄（職棒生涯）、現在的記錄（今年的成績，即玩者自己所創造的成績）、今天的表現、此刻球場的狀況（有沒有人在壘、分數的差距……等）、個人的屬性、揮棒的時機，以及投手的球速、威力等。這樣子涵蓋投手及打者雙方面的多層考慮，我們認為才最能表現出棒球遊戲中的核心——投打對決，以及此部份的多變化性，而不會造成如一些日本遊戲中西武三劍客（秋山、清原、迪斯多爾）總是全壘打的單調性。

投打對決的場面

在這裡所提到的今日表現，比起其它電腦棒球遊戲，本遊戲可謂注重很多，原得在每一次打擊前，電腦所秀出打者的基本資料，其中就包括了今日成績的顯示，從這裡你可以知道該名打者今天裡的各種表現，計有凡打、安打、本打、三振、保送、犧牲等幾種結果；而投手也有三振、保送、被安打、責失、投球數等的資料顯示。而這些結果都將影響到球員的今日狀況，然後再影響到今日的表現。

另外球隊本身也有其士氣，通常一開賽時主隊的氣勢較盛，但隨著戰局的演變會有所變化。一個安打，一個三振，觀衆的加油…等都會影響士氣的消長，而一個全壘打、一個漂亮的雙殺、一個嚴重的失誤，其增減效果會更顯著。（落後隊伍將更明顯）最後提醒玩者的是，先發投手在第一局的表現並不是最好（根據職棒統計，第一局失分的機率頗大），而救援投手若沒做好熱身，則就準備大量失分吧！





3D技術所繪製的球場

聯盟賽及其他

至於有關聯盟賽的詳細情形，以及其它的特色，我們將在下期繼續為各位玩家報導，下回見！

／G.R.X

某日，在一個下著綿綿細雨的午後，GRX正埋首於電腦前面，進行著飛翔傳說的最後修改動作。忽然一陣陣電話鈴聲將GRX的思緒帶離了電腦螢幕。接起話筒，彼方傳來雜誌社李主編的聲音。在一陣"拍損"之後，李主編表明了邀稿之意，而GRX也受寵若驚的接了下來。放下話筒之後GRX回到了電腦前，心中正苦思要如何著手寫稿，就這樣想著想著，思緒忽然隨著雨聲而沈溺於起伏之中，綿綿不斷……

其實，說來GRX的寫GAME生涯幾乎都是在高雄渡過的，而好友李永治、葉明璋、黃啓禎早期也都是軟體世界之一員。由於地緣與朋友的關係，GRX得以接觸軟體世界，並看著其茁壯成長。當然，我只是個局外人罷了，但是從以前到現在（以前是為了找朋友，現在是為了交稿），同樣的路，同樣的亞洲辦公樓房，甚至同樣的走道。可是走在上面感覺卻愈來愈陌生了。不知那些歷年來仍在或曾在軟體世界的友人，以及七年來伴著軟體世界的玩家們，心中是否也有那種感覺呢？的確，軟體世界的成長是大家所有目共睹的，或許成長中註定會失去些什麼吧！胡說一通，不知談到那裏去了，都是那綿綿細雨害的，還是讓我們進入主題吧！

從去年的夏日物語到最近的真紅的殺意以及進入最後製作階段的飛翔傳說。使得AVG（冒險遊戲）一躍成為GRX所寫遊戲種類中，數量最多的一種。有些友人甚至笑說:「GRX啊！以後改叫你AVG王子吧（

真紅的殺意

開什麼玩笑，那以後GRX萬一出了一大堆RPG，那不叫RPG王子了？）！」其實這也難怪啦！AVG可說是GRX所寫過的遊戲中，系統規模較小的一種。不過話又說回來，主系統規模雖然小，可是一旦資料數量龐大起來，那也是相當可觀的。舉例來說，雖然飛翔傳說和真紅的殺意同屬AVG類，可是飛翔傳說結合了格鬥系統，表情系統，以及少部份RPG系統，加上其龐大的圖形

資料及事件資料。使得飛翔傳說成為GRX歷年來規模最大的一個GAME（占硬碟空間快20MB耶！，連我自己都嚇了一跳）。這也難怪飛翔傳說從去年年底一直做到今年才完成。（很累的耶！）

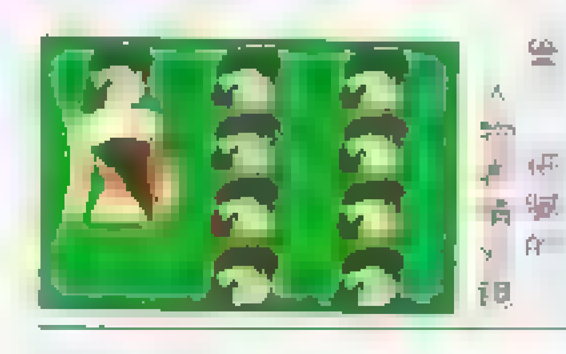
寫戰略遊戲有戰場編輯程式，寫RPG有地圖編輯程式。同樣，AVG也有AVG的劇情編輯程式，在圖（二）中的便是真紅的殺意的編

輯程式。其實，劇情編輯程式幾乎可說是AVG的核心了。不論是場景設計或劇情進行，皆經由編輯程式處理後，再轉換成數值資料並由主程式執行。也就是說如果將AVG比喻成一個人的話，那編輯程式可說是頭部的大腦組織了。其實，GRX的AVG編輯程式早在去年年中時便已成型，並實際應用於夏日物語上，只

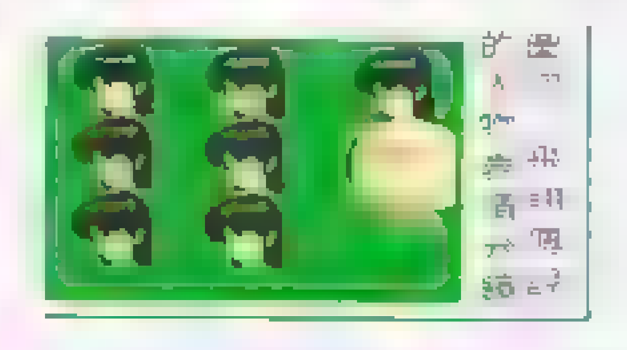
不過那時匆匆完成上陣，整個編輯程式介面複雜且生硬，非常不具親和力。使得編輯者必須先花一段時間去了解和適應，方能操作得得心應手。無形中浪費了許多的時間，所以啦！在夏日物語之後，GRX便針對原來編輯程式的一些缺點加以改良，再加上中文顯示系統及畫面格式化，並且加以分色之後，便成了真紅的殺意所使用的V1.2版編輯程式。而且，經過實際操作的結果。原先在夏日物語時需要2～3星期的工作，在真紅的殺意時只需一個星期便可完成了。所以，一個良好的工具程式其重要性實在不下於主系統程式，這也正是GRX寫遊戲時的一個理念。你說為呢？（各位玩家，有沒有注意到編輯程式畫面右上角有一個畫框呢？在畫框裏面的正是一張320×600的陽子半身圖片——就是真紅的殺意女主角啦！）。編輯者在編輯時可隨時用方向鍵去移動畫框中的圖形。或許你認為這沒什麼，但這可是GRX為編輯者在其枯燥乏味的編輯過程中所提供的一項小心意哦！

也許是風格的關係，有人會覺得真紅的殺意是個夏日物語差不多的遊戲。其實也沒錯，畢竟都是同個作者作品嘛！不過若依遊戲進行方式來說，那這兩個遊戲可就是完全不同的，在夏日物語中，玩者必須自己去尋找遊戲的下一步驟。而這個步驟可能只是到某一場景去作某一件事情。當然，提示還是會有的，只不過可能還要再加點想像力罷了！然而，在真紅的殺意中，玩者們所有的行動都被劇情所牽引著，到那裏去？做什麼事？都是依劇情所進行著，玩者只要照著去做即可。當然，也並不是完全依劇情進行啦！玩者有時候還是必須自己做些抉擇。正如上述，真紅的殺意可說是個和夏日物語完全不同感覺的遊戲，甚至在評價上也各有千秋。有人說喜歡夏日物語那種自由自在，可隨意亂逛的進行方式。有人卻說喜歡真紅的殺意那種細膩的感覺描述，以及連貫的劇情進行方式。總之啊！都各有特色就是了。（連我自己也搞不清楚那種方式較受歡迎）

而在飛翔傳說中，人物表情系統及戰鬥動畫系統可說是佔資料庫最龐大的兩個部分。光這兩個系統所使用之圖形檔就超過一千幅以上。在遊戲中，人物表情系統隨時控制著所有出場人物的表情變化，藉由圖（三）所設計的人物表情



分鏡圖，玩者即可在遊戲中感受到細膩的表情變化。而不再是簡單的文字敘述而已。當然



啦，除了資料的數量大外，硬碟讀取次數增加也可算是表情系統的副作用吧！至於戰鬥動畫系統，其和戰鬥演算系統互相搭配，成為飛翔傳說中獨特的格鬥方式，再加上語音系統的載入。有時候都快讓GRX搞不清楚自己是在寫AVG還是格

鬥遊戲了。

其實，GRX認為對一個寫GAME的人而言，最大的精神動力來自玩家的支持。不論是好是壞，玩家的指教都是設計者的最大收獲。當然啦！GRX也認為一個寫GAME的人必須要對自己的作品有責任感，有時候GRX看到一些GAME會覺得蠻難過的，明明其設計者只要再花一點心思就可以做得更好，為什麼要那麼草率帶過呢？唉！在深深嘆了一口氣後，GRX只好解釋說：「或許那些人寫GAME的出發點和自己不一樣吧？」

從GRX開始設計星河戰士到現在，已經有好長的一段歲月了，而現在這片自製軟體的園地也已成長茁壯。當然，這都是靠玩家們的支持與灌溉。所以GRX在此衷心希望大家能珍惜愛護這個園地，畢竟它是屬於我們大家的。你說不是嗎？

▶製作課◀

✍你想提早取得新 GAME 的第一手完整資料嗎？

✍你自認為遊戲功力高超、文筆絕佳、外文能力強，卻無處展長才嗎？

✍現在你只要將履歷、自傳（或玩 GAME 歷程）寄至「高雄市郵政28-34號信箱　製作課　收」

遊戲手冊

即有實現夢想的可能！

▶中研課◀

有效期限：直到反攻大陸為止

待　　遇：除底薪外，所參與製作之遊戲依其參與比例乘以該產品之銷售量為獎金，另每半年加薪一次。

工作條件：台北市南港區

役畢或免役，對製作電腦遊戲有興趣，且自認功力深厚或決心想做好 Game 的好漢快來吧！！

履歷請寄：台北市南港區南港路二段99-10號3F　中研課　收

作者

黃思為、許振忠

請於7月25日前與本社連絡，以免權益受損。

徵人啓示

MILLENNIUM
MAXIS
AD!!
你的未來不是夢

心得篇

吞食天地II

/ Guderian

三國演義的故事在國人來說應是十分熟悉的，而除了戰略遊戲外，三國故事的RPG也很受歡迎。吞食天地II雖然多少有些任天堂版的影子存在，但在仔細玩了之後才知道，其中加入了許多作者的巧思以及體貼玩家的設計。如果照著坊間任天堂版的攻略來玩，最後你一定會發現錯過了許多精采的設計。筆者就是在第二次玩才知道其中的真正差距，真是冤枉啊！

劇情的發展

由於是中文遊戲，你不必擔心訊息看不懂，但仍要不厭其煩的多和人談話。有時同個城市，在不同的狀況時，居民會告訴你不同的訊息（在你完成某些事情之後）。大部份的人是在街道上閒逛，但也有些人是出現在特定的屋子（像龐統、胡華、鄭玄等）；有些人是出現在特定地方（像紀靈、華忠等）；更有些人是只有在某些情況下才出現（像是吉平、黃石公等），所以到處閒逛是你必須隨時做的。不要疏忽了某些人物，否則你可能會得不到某些重要道具，或者根本無法繼續玩下去。

遊戲中隱藏有三個作者的親切設計，第一個是123456789元寶箱的小島，它可使你衣食

…訣，快樂得不得了，但也必先通過一個有急流的水路（比找飛賊的那個水路困難），因為水流方向會影響你的移動，所以可是需要細心及耐心的。

第二個是讓你練功的地方。在海邊的一個洞窟，雖然有好道具，但裡面的盜賊，全部統兵一兩萬以上，殺兩個集團便可升一級，但最多只能升到四十六級。

第三個是個山谷中的神秘洞窟。一進去就叫你心花怒放，但是怎麼寶箱會和你捉迷藏呢？真是看得到吃不著。可是如果你小心尋寶，便會發現許多重要防具，像試龍盾、雷神盾、鴻甲、戰士盔甲等。更重要的是有個使你升高十個等級的秘寶，如果你開始時有四十六級，那就能成為最高等級五十五級（無法再升高了）。

至於方法及實際地點，就靠玩家去發覺了。畢竟RPG要靠自己去發掘，否則就沒什麼意思（況且中文訊息可以使你很順利地玩完遊戲）。但有些神秘地方還是要靠你自己去探索，那才有成就感嘛！

在徐州城東方洞窟找到的地圖只能供參考而已，事實上有些隱密地方是不列出來的，必須由你自己去遊去找才行。地圖上的畫面除了可使你看到城市、鄉村及城寨的大概位置外，對山、水、河、海的描述實在很不理想。你可猜到大約的相關方位，但是真的走起來是否會到處碰壁就很難說了，所以只有多走、多看，更別怕迷路。反正有可疑的地方就去走一逛就對了。

另外，如果你在陸上走來走去找不到頭緒的話，到河邊找找渡口，也許有船等著你也說不定。

如果你的地理懂得不錯，對你玩遊戲應有些幫助。例如冀州在河北（黃河之北），而荊州大部份在長江以南（這裡是指荊州而非荊州城），孫權的揚州及劉璋的益州自然大多在長江以南。

當然由於要配合歷史及人物的登場，只有一些地名會出現，但是相關方位大致是不會錯的，不過如果遊戲的地圖能畫清楚些就更好了。注意地圖上的點，閃爍較大的點是城池，而較小的可能是城寨或鄉村。不過最重要的是不要偷懶，一定要盡力遊歷，一來可以練功，二來可知道風土民情。（可能還會有意想不到的收獲哦！）

武器及防具

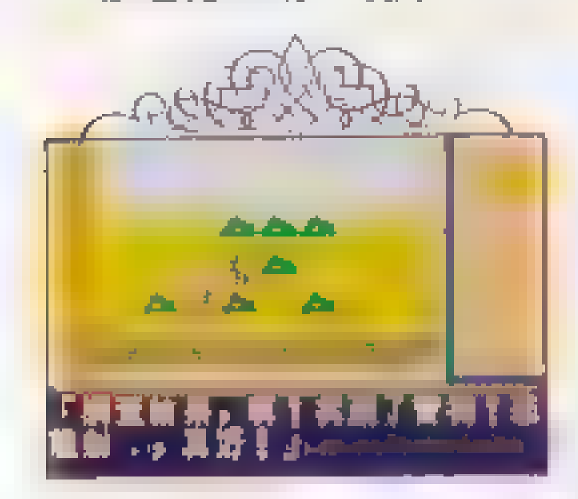
其實只要你肯找，在每個城池至少可以找到一件寶物（比能買到的武器或防具更好）。這一來不用花錢，二來可使用超越那個地區水準的特殊武器防具，何樂而不為？有些還是你有錢也買不到的哪！

由於每個人使用的武器種類不同，所以必須要小心裝備，拿了不順手的武器，攻擊力可是零哦！重要的特殊武器不能在城中買到，大部份是在洞窟或山道中得到。有些則可在城中某處找到或是別人贈送。

加強武器及防具是重要的致勝因素，找到好裝備要趕快裝備起來，不要等回到城中再去分配。不過在過關之後有些武器道具會消失（像從顏良、文醜那裡奪來的鐵槍），所以在過關前一定要先放到役所。還在你獲得較特殊的武器防具時要更加小心，因為過關後所擁有的武器防具，是以電腦自己考量你該有何種等級的東西而定，所以如果像關羽在洛陽找到鋼甲，但那時其他人卻只有皮甲，倘若你不立刻在洛陽把鋼甲存放到役所，到了冀州劉備開始三顧茅廬後，你將發現關羽的鋼甲竟變成皮甲。這也算設計較不理想的地方。

最高攻擊力的武器像青釭劍、蛇矛、李廣弓的威力都超過240。而偃月刀及雙刃斧只有220的攻擊力，所以你可以找兩

個項羽護手來增加20點攻擊力以求平均。不過攻擊力高的武器都是只送不賣，而且僅此一把，別無分號，所以在隊伍編排上就要費點心，不要一堆人全部用槍（雖然暴龍槍威力有220，但也是只有一把）。



防具類有防禦力70的太極盔、85的藤甲、100的伏龍盾，加起來就是255。再差一些的像防禦力60的飛龍盔、80的雷神盾、75的戰士盔甲，加起來也有215。但這些除了藤甲有三個外，其他的都很稀有，在此特別推薦使用防禦力50的天空盔（雖然也是只送不賣，但至少有三頂）。

總而言之，在店裡面是不可能得到好的東西，只有多看、多走、多調查。特別是城中有被三種東西阻擋的地方，或者獨立樹木的東西南北，反正四處檢查之後一定有所斬獲的。

道　具

道具有一般道具、兵法書及特殊道具三種。

一般道具可在道具店中買到，多半是治療、恢復之類的東西，也有增加攻擊力的雷心丹等。而兵法書則不消耗SP就能使用策略，但是屬於消耗品，而且也買不到，只有在某些地方可以找到。

特殊道具則分爲增加威力的道具及過關必備的道具兩種。前者像能提高速度10的白馬、提高速度到255的赤兔馬，增加武器攻擊力20的項羽護手、增加智力值20的孟德新書（給姜維可使智力到達245）、增加速度20的追攻靴、威力強大的連弩等等。而後者有各種介紹信（鄭玄、胡華、張松、吉平）、招東風的秘法書、製作火藥所需的硝石及老樹枝，給黃石公的茶、茶器及他給你裝水的水壺，熄滅胡蘆谷大火的六甲天書等等，這些有的可在城中得到，有的必須去見到某人，或者在某個山道或洞窟中找到。

沒有這些道具會使你莫名其妙中計身亡，或者無法繼續進行遊戲。因此對訊息要特別注意，多走動多觀察必能順利過關。

計　策

三國演義中有許多計謀，像龐統的連環計、黃蓋的苦肉計、孔明的空城計。

遊戲中自然計策也佔了很大部份，但先決條件是你必須先設定一個軍師，軍師的好壞決定你能施計的種類及SP值的多寡。但要注意，如果隊員超過五人以上時，軍師會退到五人之後而無法參加戰鬥，除非你到編成所把隊員減爲只有五人才行。

基本策略有三種攻擊策略——火計、水計及石計，依你等級的不同，可施展的策略等級也不相同。而恢復策略可說是最常用的，但要注意所剩的SP值。

其他尚有輔助策略，如解陣計可使敵人的陣形（像八卦陣）瓦解，但你的智力要很高才會有效；擊鬼計可使敵方武力攻擊失敗，但擋不住策略攻擊；風鬼計可使敵人策略失效，但花費SP太高是其缺點。而離間計可使頭腦簡單四肢發達的敵方武將自己起內鬨而沒時間來攻擊你。

善用計策並注意剩餘的SP值來作戰，才是致勝的關鍵。

陣　形

各種陣形會因你的等級高低而有所不同，每種陣形亦有其優缺點。像魚鱗陣可減低敵人策略成功率，而提高自己策略成功率，但會犧牲兩翼的武將攻擊力，卻增加中間三位武將攻擊力。這種陣形適合你有兩位智力高而攻擊力低的武將（像馬良及孔明），把他們放到兩翼專門使用策略，而中間三位勇將使用攻擊。

背水陣則因攻擊力上升，而防禦力下降，因此最好五位將領都是強力武將較保險些。

八卦陣最重要在生門，生門最好採用智力高的武將，只要配合擊鬼計（消耗12點SP），根本一個人也少不了。不過八卦陣生門的人決不能死，他一死陣形便會瓦解。因此如果碰上敵人的八卦陣，要先測

的生門在哪裡，然後全力擊生門，殺死他後陣形便會破。要怎麼試呢？每個人攻一個敵人，誰的人數會減少是生門。如果有孔明使用計也可以。

不過要注意的是，陣形在只能佈到背水陣，要佈及八卦陣必須在作戰中採陣形才能展開。

戰鬥技巧

在開始時敵人大多只是靠力取勝，因此只要有良好的器及防具，用總攻擊便可輕的擊敗敵人。但如敵人兵太多，你就必須考慮用計策減低敵人的攻擊威力。

在敵人沒有高智力的將領只以武力攻打時，遊戲會以攻擊力及兵士數目來決定傷亡。因此，平均地攻擊個人，減少他的武力，自然對你的傷害也會減低。

不要讓敵方有一強大將領在，那可能會對你的武將產致命的傷害，平均地攻擊敵武將可使你的人員有較多恢的機會。可是如果有智力高武將在場，你就必須先將他死，否則你把他的強力武將得快死了，他卻來個恢復計，那真是會讓你氣死。

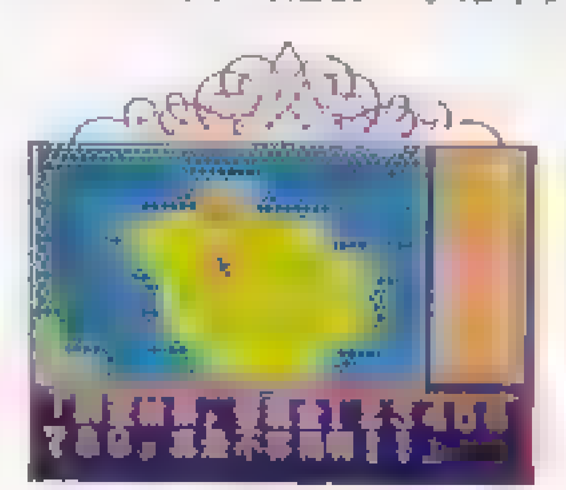
在後期作戰時，敵人不是功高強便是智力過人，那就分兩部份施計策了。例如可的擊殺計來使敵人武功強的將領攻擊失效，或者用的離間計使敵人起內鬨無攻擊；而我方強力武將可針敵人智力最高的武將全力攻擊（一定要將他殺死），等敵能使計謀的武將陣亡了，再慢慢收拾其他笨武將。若配合像八卦陣的好陣形，更可以所向無敵了。

總之，在不明瞭敵情之前不要貿然開打，先查看敵方武將資料後，再依據陣形設計作戰方式才是最重要的，貿然的展開總攻擊將會吃大虧喔！

洞窟、山道及水路

大多數的洞窟都有不錯的武器防具，或者是金錢、道具等。大部份只要耐心的走，不論是單層的、兩層的或三層的都不會太難，如果你對走迷宮不太有把握，那可邊走邊畫地圖，自然就不會迷路了。

不過對某些洞窟要小心，像是荊州城宮殿西方祕道的洞窟有兩層，如果你沒有把寶物拿完就出去就無法再進去了，所以要小心一些，所有可能的路都要去找才行。在能找到1234 56789 元的小島之前，水路中到



處是急流，有些地方你如果走左邊過不去，可改走中間或走右邊，有時還必須走一段右邊，再走一段左邊，千萬別因為一直走不過去就放棄，試試不同方向來移動看看。畢竟要拿那麼多錢絕不是件容易的事。

最困難的地方是霸者之墓，根據書上說：「經兩區就轉向。」可是他也沒說要轉左還是轉右呀！你會發現只要你走錯就會觸動機關而拿不到盔甲了。別急！有的是機會，反正又不會死，只要你走了兩個方塊（也就是三個通道口）就左轉或右轉（看那個沒出事）再走兩個方塊。依據此原則左轉或右轉，多試幾次自然就能成功。不過如果已觸動機關，最好出去再進來一次（要快的話使用縮地計即可）。當然其中也有寶物並不在安全路徑上，你可先亂走一通把寶物拿到，剩下盔甲再重新去走。

有個洞窟寶物會跑來跑去，要如何找到它們呢？只有一步一步走，直到它們在你腳下出現時按鍵拿即可，你將有意外的大驚喜。

結　論

這是一個極配合歷史史實的 RPG，當然實際上孔明的北伐事實上並未成功，但代替劉備統一天下卻是會構，這不正是我們大家的希望嗎？

這個遊戲不僅可使你扮演三國演義中令人仰慕的眾位武將，也多少使你對歷史多些了解。在武將的成長及達成任務的過程中，我們更可獲得成就感。尤其設計者添加的三個神秘地方更使玩家雀躍不已。

不論你是否玩完了吞食天地II，如果你沒有找到那三個神秘地方，給你一個良心的建議：和筆者一樣，再重玩一次吧！

P.S.： 對了！不用多少時間就能存檔唷！只要按 Del 鍵就會出現儲存的畫面

繞著雨林跑

提示篇

SIERRA 啓發系列

GEMINI

〔本社訊〕據傳聞去年底在秘魯雨林中曾經出現過那位環保小英雄——阿丹的身影足跡，於是本社緊急調出最優秀傑出的記者——GEMINI代各位玩家做了一次深入的訪問。雖然這次阿丹遠遊南美躲到秘魯去「休假」去了，但是不論是走到什麼地方都逃不過本社精密的情報網，果然由於我們聰明使阿丹在數個小時之內便落入本社手中，遭到本社記者的嚴刑拷打……啊，不是不是！是受到本社「熱情」的招待……，下列是這次採訪的精彩內容

GEMINI（以下簡稱G）：阿丹啊！咱們可有好一段時間沒有見面了吧！最近又有什麼新的歷險呢？是否可以說出來與玩家們分享分享呢？

阿丹（以下簡稱丹）：（明知故問！）最近去了一趟秘魯雨林。當然啦！其中不乏各種精彩的冒險過程。

G：哦！那我可得好好的訪問一下才是囉！OK！那就請您說明一下您是如何踏入這次旅程中的？

丹：嗯…那是因為父親工作的生態危機聯絡網又來消息，所以我和父親便又匆匆忙忙的飛到了秘魯。

G：OK！現在我們切入主題中，聽說您在通關之時遭到了一些小麻煩，是怎麼一回事呢？

丹：哦…那件事啊！也沒有什麼啦！只不過是我的檢疫說明夾在護照中，一下子找不到罷了，我翻開護照就讓我找著啦！

G：您在通關之後是不是有其他有趣的事情發生呢？

丹：倒也有不少的事，但是都沒啥大不了的。當我走到右邊那艘大船之時，正巧看到

些堆起來的箱子旁有人正在竊竊私語，基於好奇心，我爬箱子「順道」聽了一下他們對話。下來的時候看到了破壞公德心的觀光客隨手丟垃圾，我便順手拾了起來。又以身上的零用錢換得了鸚鵡的自由。對了！我還和旁邊釣魚的老爺爺談了。大約就是這樣啦！

G：看不出來您還沒有忘前些年「你丟我撿」的好習慣！據說在您這次的奇異冒險中得到了一部非常實用的手式電腦，這又是怎麼一回事？

丹：哦！您指的那個東西是父親交給我的一個包裹中得的。父親除了親自示範說外，還讓我稍稍的實習了一它的功用。於是我走到了右邊那艘船邊，以偵測儀偵測留下第一個記錄。

G：您是如何由Otters那害的海獺中取得叢林之心（Forest Heart）送給您的禮物？

丹：Otters因為生性害羞，所以一開始就躲了起來，只好先和Orpheus談了一會兒的話。Otters在看到我和Orpheus交談後才游到小船邊，我就由Otters身上取得了叢林之心所贈送的護身符。

G：聽說您曾經找到一棵樹，樹上住了各類動物。您以什麼方法避開樹下那一群蚊蟲的叮咬呢？

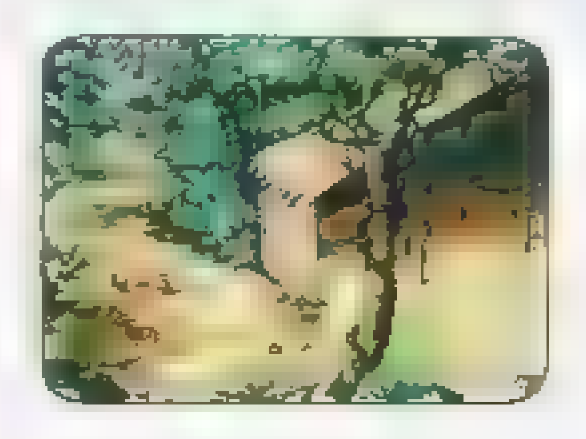
丹：我在湖邊撿了一些被弄斷落的樹葉，再以樹葉上的樹汁塗在身上，蚊蟲便不會咬我啦！在蚊蟲離開之後我就可以順利的爬到樹上去了。

G：您爬上樹後是不是曾經遇到過什麼事？您又是如何去解決的呢？

丹：說來話長，我一爬上樹就發現樹上有個鳥巢着火了。在高一層的樹枝上有一種植物儲存了一些雨水，於是我翻倒那一盆水，沒想到卻瞄錯了對象。正想靠近第二個時，卻發現中間的hoatzin發出的味道使我無法接近，我只好爬到樹的最頂端，摘到了一朵紫色，且帶有強烈香味的花朵當作克難式的防毒面具，才通過了hoatzin，順利翻倒第二盆水，拯救了危在旦夕的鳥巢。呼！終於說完了。

G：聽說您為了拿一個卡在樹上的袋，掉落在泥坑中。您是如何由那泥坑中脫逃出來的呢？

丹：當我掉落在泥坑時，正好看到了旁邊的一條笨豬（主編大人，別緊張！我不是在叫您啦！）。而在泥坑邊有一條藤蔓和一些果子。於是我心生一計，摘了泥坑邊的果子和藤蔓，然後以果子引來主編…啊！不是，是引來那頭笨豬，等豬在吃果子的時候趕快以藤蔓套住豬，牠就乖乖的把



我拖上去了。

G：您是如何遇到叢林之心的呢？

丹：我進了村莊中，卻看不到半個人，只看到有部琴，於是我記下上面的譜。走到北方的樹洞前也看到一部同樣的琴，如法炮製一番就見到叢林之心了。而在我答應了叢林之心的請求時，村莊中的村民也出現在村落中了。

G：村落中的村民好像各有各的困難喔！您是如何幫他們解決的呢？

丹：我稍稍的提示一下流程好了！（剩下的留著攻略用，不然筆者攻略就沒有東西可以「屁」了！）

Drum → Taquia →椰子和項鍊 → Musqui →項鍊 → Churana →借Apu的鐮刀 →把鐮刀借Sumac → Sumac送我roots → root交給Allchina →拿杯子盛飲料 →叢林之心洞中 →找Shaman配藥 →治療Musqui的小baby →見Shaman

G：您是如何與這次的夥伴Paquita（蝙蝠）交朋友的呢？

丹：牠起初對我也不是很信任，所以我只好先和牠溝通，再以叢林之心贈送的護身符證明自己的身分，牠最後終於信任我，我才幫牠把網子拿掉。

G：您後來不是被壞蛋們給捉住了嗎？您又是如何化解

這次的危機呢？

丹：我先把關住Paquita的籠子上的葫蘿蔔吃掉，Paquita便自由了。Paquita自由後就幫我解開了身上綁著的繩子，我也就自由啦！

G：您是如何逃出的呢？那些壞蛋的屋子中又有那些東西呢？

丹：我走到那些壞蛋們的房間中，掀開地毯後發現地板已經腐壞得差不多了，我用力一扳，就扳下了一大塊木板，我再把床上的兩層床單都拉出，綁成一條繩子（真是有夠老套的劇情！）一端綁在床上，另一端丟出地板上的洞口，一條脫逃路線就這樣完成了。

G：您身上的所有東西不是都被扒光了嗎？您又是怎麼找回來的呢？

丹：哈……那還不容易！那些壞蛋們的智商怎麼能跟我相比呢？我在抽出床單的時候，同時也發現了一台電子記事本。而上面的密碼就藏在美洲虎皮的嘴裡。

G：您是怎麼由美洲虎皮中拿出密碼的呢？

丹：這問題更蠢…不！我是指更簡單啦！卡通總有看過吧！每次那些老虎的尾巴被拉，嘴巴不是都會張得大大的嗎？於是我用力一拉尾巴，密碼就跳出來啦！

G：那您是如何打開保險

箱的？

丹：把密碼輸入電子記事本中就可以找到保險箱的密碼，然後就可以打開保險箱啦！

G：當您順利地引開那個暴躁的看守者後，您是如何離開那個營地的？

丹：我用斧頭造了一艘獨木舟，然後以剛剛拿到的網球拍當作槳就可以離開了。

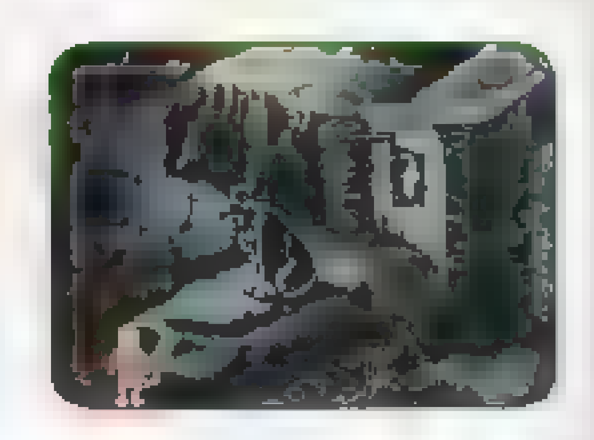
G：您在蝙蝠洞中是如何取得簽證通過的呢？

丹：當我和在那洞中檢查簽證的蝙蝠交談，並且把護身符拿給牠看後，牠交給我一些簽證，我一一的發給那些在洞中的蝙蝠後還剩下一張，我便以那張簽證通過了。

G：您拿到了真實之石（Truth Stone）後做了些什麼事？

丹：我把真實之石握在那座美洲虎雕像上，那雕像竟然復活了，在我解開了謎題後，美洲虎送了我一根金色的羽毛。

G：您好像曾經到過傳說的黃金城嘛！您是如何進去的呢？



丹：這種事怎麼可以隨便說？

G：真的不講？（軟體世界主編拿出刑具）

丹：怎麼會有不能說的事？我很樂意說的！通往黃金城的通道就在懸崖上的那顆大石頭下，只要坐上去加重石邊的重量通道就會出現了。也可以用其他東西，像是一堆金幣啦！同樣也可以達到加重的效果。至於那一堆金幣的取得嘛……把在小屋的保險箱中取得的一個面具放在石塊下方一個同樣形狀的洞中，就可以拿到一堆金幣了。

G：您是怎麼通過黃金城外面的迷宮呢？

丹：說巧不巧，在原住民村落中得到的項鍊上的圖案，湊巧就是迷宮的地圖，只要以在外面撿到的一塊放大鏡來看，就可以見到完整的地圖了，有了地圖要走出迷宮還有什麼難呢？

G：在迷宮外的湖泊中不是有隻巨蛇妨礙了你的道路嗎？您又是如何通過的？

丹：我曾經看過一則「El Dorado的傳奇」，看來那不是一則傳說，而是真有其事。我把自己打扮成傳說中國王的模樣，再模仿他的做法可以通過湖泊了。

G：您的冒險旅程真的是很刺激，不過最後結局如何就讓我們留給讀者去思考吧！

QQP 電腦休閒世界 獨家代理

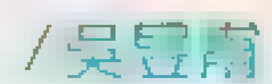
上古神兵 成爲世界的偉大征服者！

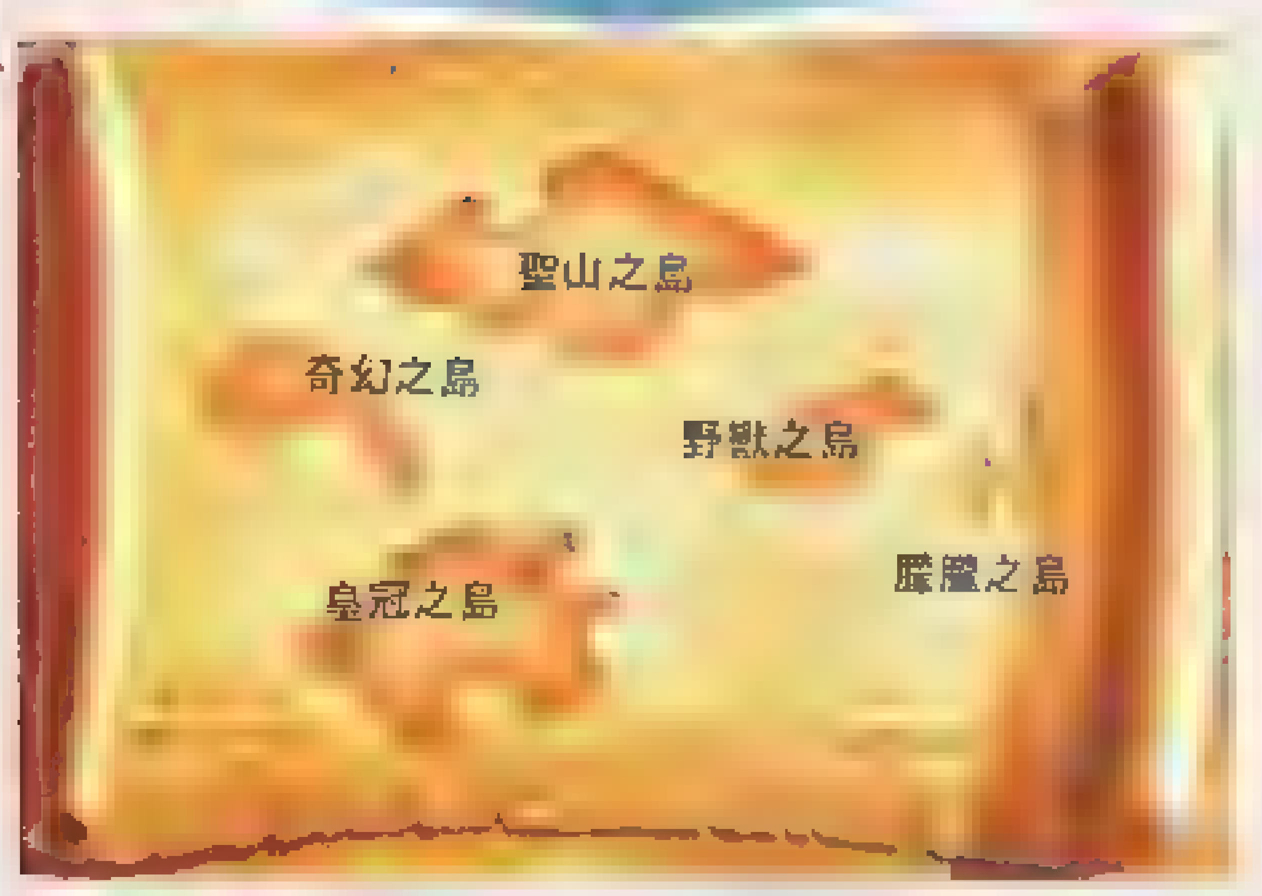
卡斯卡提亞(Cascatia)大陸，一個充滿豪取強奪與榮耀光輝的中古世紀蠻荒大陸。在這個廣大的戰場裡，你將扮演一方霸主，四處攻城略地，你的目的就是成爲一位偉大的征服者。

《上古神兵》融合《完美將軍》、《失落的海軍上將》以及SSG公司的《戰神》等遊戲的特色，將是你所玩過的最佳戰略遊戲。

國王密使VI

完全攻略（下）





回到當舖，將火絨盒換成機械夜鶯。我決定再去城堡探探有沒有新的狀況發生。

到了王宮前，就看到一些女工正排隊等著進入城堡之中。原來王宮上上下下都正在為公主和總理大臣的婚禮而忙碌打理著。本想趁著守衛不注意的時候偷偷跟進去，但還被發現而被阻擋在門外。

這時，我突發奇想：「如果我也扮成女工，是不是也混進去呢？」於是我走到右邊的小亭子裡面把美女送我的衣服穿上，果然被我瞞混進了。

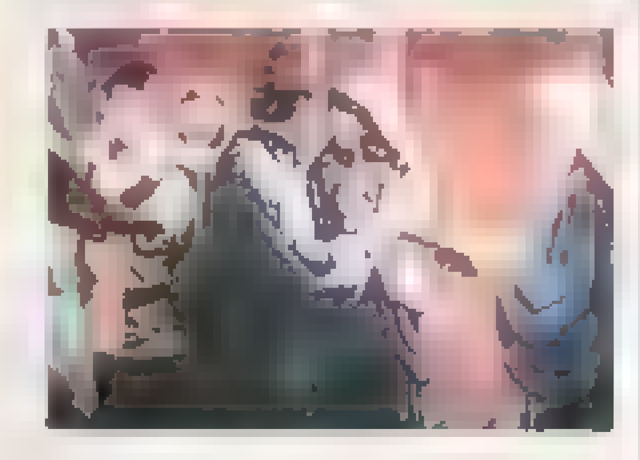
進了王宮，我從左邊的樓梯上二樓。我恰巧聽到守衛正在談論有關總理大臣的命令，要守衛去尋找公主的夜鶯。聽他們這麼說，所以我便趁著他們第二次背向我時，立刻使用機械夜鶯（將夜鶯指標對守衛

一下），來個調虎離山計並上躲進中間的缺口，然後再在柱子後面（用手指標對柱按一下）。等到守衛上當，著機械夜鶯離開之後，拿下壁上皇后的畫，拔下牆上的子。

身離開柱子，進入左邊沒有上鎖的門，原來是azred的臥室。用釘子把床邊寶箱撬開，拿走裡面控訴azred罪狀的信件。趕快離開室，我再往北走，向右轉，的房門前，聽見裏面傳來人的哭聲。跟裏面的人說，沒想到門另一面的人，竟是我朝思暮想的Cassima！叫我趕快離開。在離開時，把Celesma給我的匕首從門縫給她，作爲防身之用我又回中間的柱子，把釘子套回，再把畫像掛好，並立刻躲柱子後面。這時我聽見

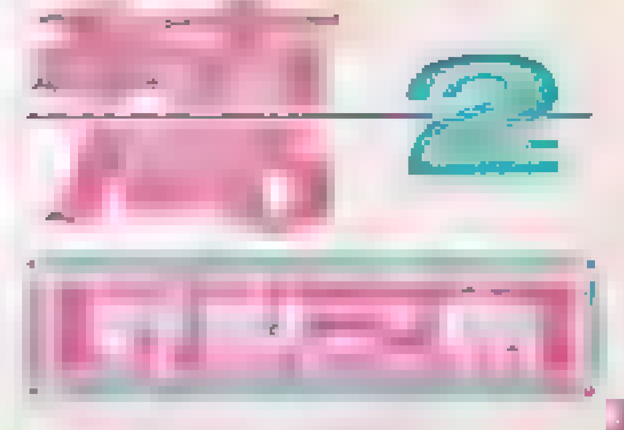
azred離開房間，接著聽到掙扎與尖叫聲，是Cassima！不Alhazred對Cassima做了什麼？聲音漸漸變小而聽不見。等守衛經過之後，我離開，向一樓走去。突然傳來一陣美妙的音樂。不！是結婚進行曲！！啊！來不及了！！看來婚禮已經開始了，我必須阻止婚禮的進行。

我匆匆趕到樓，卻在禮堂門口被侍衛長Saladin攔住。他給我五秒鐘的時間解釋，我馬上拿出控訴Alhazred的信件給他看。他雖然半信半疑，不過還是讓我進入禮堂。



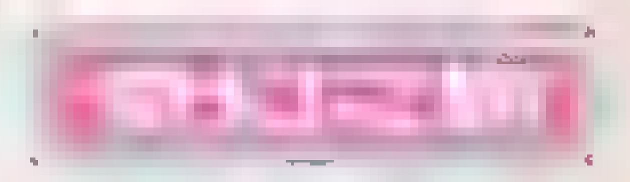
我叫住Cassima，想要打斷婚禮，但她竟然說她願意嫁給Alhazred，並要侍衛長把我殺掉。不！這不是真的Cassima！我拿出魔鏡，魔鏡使Cassima現出原形，原來是精靈假裝的。Alhazred見事機敗露，立刻轉身逃跑，我則緊追在後。

追上塔頂，我看到頂上的Cassima被綁在角落，正欲前往搭救公主，精靈也隨之出現。我在精靈尚未發出能量球前，趕緊拿出薄荷葉（用薄荷指標對精靈按一下），嘴饞的精靈吃下薄荷後，竟然自己毀了自己。Alhazred憤怒異常，便拔出腰際上的長劍。而我也拿起牆上的長劍。（好重！而且還是鈍的！）不過我還是奮力攻擊Alhazred（用劍指標對Alhazred按一下）。就在我漸感體力不支時，Cassima也剛好掙脫束縛過來適時給了Alhazred一刀，Alhazred慘叫一聲，我再補上最後一劍，Alhazred應聲倒地了。剩下的……你不會自己看呀？



我將聖水倒進油燈，再用油燈在噴泉旁盛了「天上落下的水」，這樣一來，造雨術的

原料就齊備了。我打開魔法書，翻到造雨術那一篇，唸出咒語，造雨術於是大功告成。離開野獸之島時，再摘下一朵籬笆上的白玫瑰。前往奇幻之島。

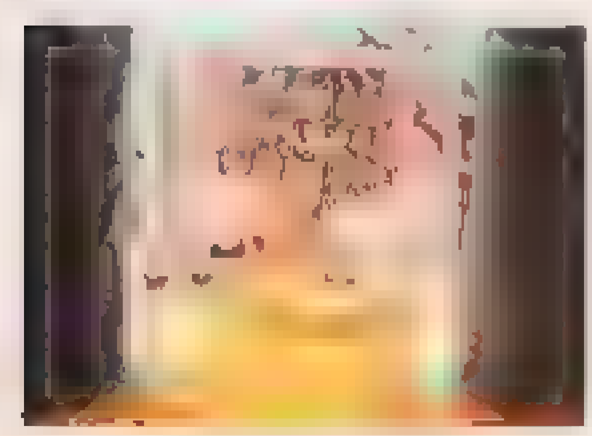


我又來到棋盤王國，紅白兩皇后仍爲煤球之事爭吵不

已，我把身上帶的煤球送給白皇后，白皇后給了我一顆腐臭了的蛋。本以爲她們的爭吵會就此結束，沒想到她們仍爲煤球的大小而爭吵不休，俱沒辦法，只好任她們去了。

離開棋盤王國，發現花園的桌上有一瓶奇異藥水口服液，上面寫著：「喝下我」。不知有何作用，但我還是拿走它，來到朦朧之島。

一到就發現島上有兩個德魯依教徒，於是我被抓了起來帶到祭壇上，並且放在木籠子中用火烤。天啊！籠子着火



了！我趕緊拿出美女的衣服來撲熄（註）眼看火勢阻擋不住，正感絕望之際。突然發覺身上有沸騰的聲音，愈來愈大聲，原來是油燈內的液體在滾。氣體由油燈之中爆出，立時引起一場爲勢不小的暴風雨。滂沱的雨水也澆熄了下方的火焰，說時遲那時快。

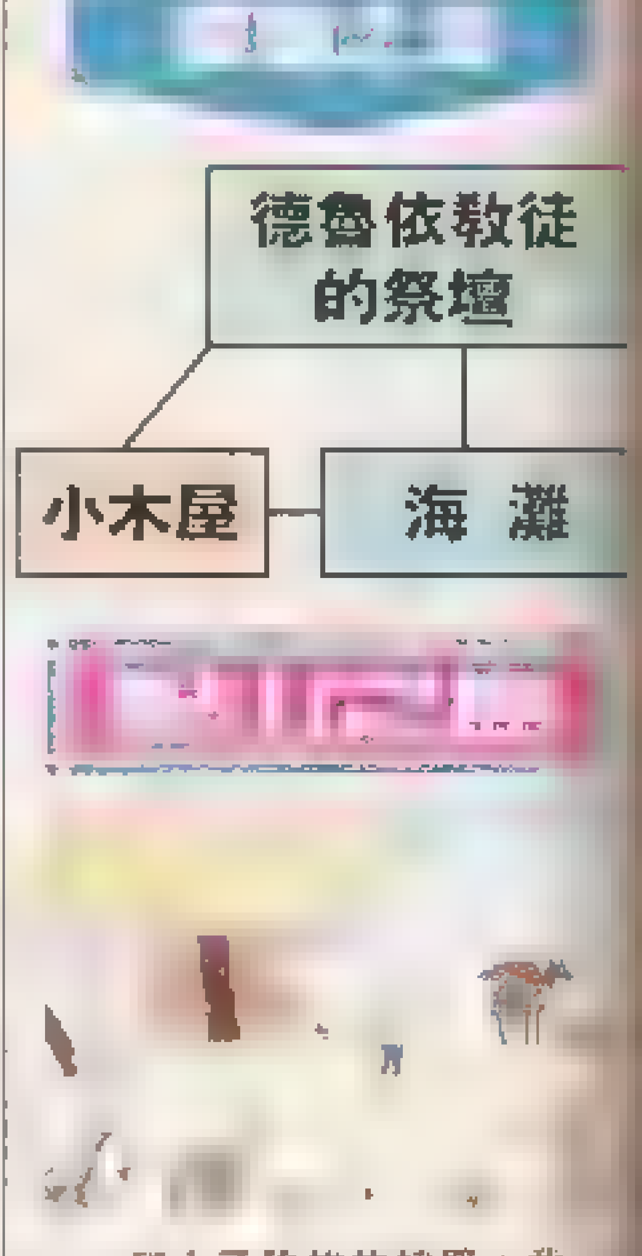
「原來是個大自然的魔法師，趕快放他下來！」島上的祭司說道。「很抱歉這樣子對待你，但自從我們的小聖橡樹被有翅族盜走之後，我們對別人的態度便很不友善。而且總理大臣 Alhazred 命令我們要小心留意一位來自外國的危險刺客，我們認定就是你了。」

我回答道：「我確信 Alhazred 指的就是我，但我可以向你保證，我絕無意傷害任何人，除非那人威脅到公主。很抱歉打擾了你的儀式，因爲我來不及逃跑了。」「你來島上找什麼呢？」「聖山之島的預言師曾經告訴我，島上的祭師知道有關死亡冥界之國的情況。聽說在冥界之中正有兩個憂愁的靈魂，而我則必須幫他們重返人間。」「從死亡之冥界之國中解救靈魂？你瘋了不成！？」「這些靈魂也許會對我拯救公主有所助益。無論多麼危險，也會盡我所能去營救他們。」那祭司被我的精神所感動，便道「唉！好吧！我把我知道的都告訴你。」

「傳說中任何人皆可以爲了自己的生命，或是其他死去之人的生命而向死亡之神挑戰，但是要怎麼挑戰則早在數百年前就已經失傳了。我只聽說有一位年輕的武士，曾經爲了死去的愛人而向死神挑戰。」他繼續說道：「據說他馴服了死亡之神的愛駒夢魘，牠有時會回到人間吃一些有毒的植物，並駕馭了這匹馬來到了冥界之國，然而卻再也沒有和他的愛人再回來的消息。如果這叫做挑戰，那麼那個武士一定是輸了。」

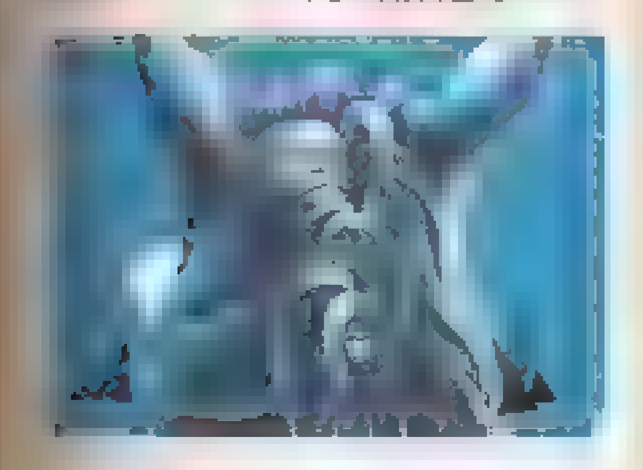
爲了搜集更多的情報，我再追問下去「我明白了，你可以告訴我有關死亡之神的消息嗎？」祭司若有所思的答道：「啊！那是更恐怖的事。對德魯依教徒而言，死亡之神 Samhain 是個冷漠而絕望的神。Samhain 本來和你我一樣也曾是爲一個人類，但是由於他侮辱了上帝，因此便被貶到地底下去掌管地獄。他是那麼永恆的與高深莫測。但同時也被剝奪了睡眠、運動及友誼的權力。即使也曾身爲人，但他卻十分痛恨人類。這就是我所知道的一切了。」

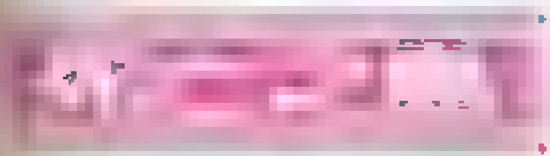
等到祭司們離開後，我看到地上的煤堆仍未熄，所以一點骷髏頭盛上一些煤炭，再放蛋和頭髮，配成「召喚黑暗生物法術」。接着來到聖山之島。



爬上了險峻的峭壁，我眼就看到了夢魘。翻開魔書，施展法術，那馬聞到了

□的味道，就跑過來。我騎上□，向死亡之國前進！

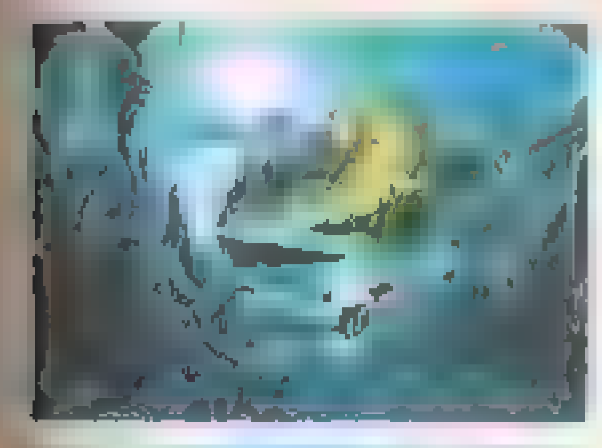


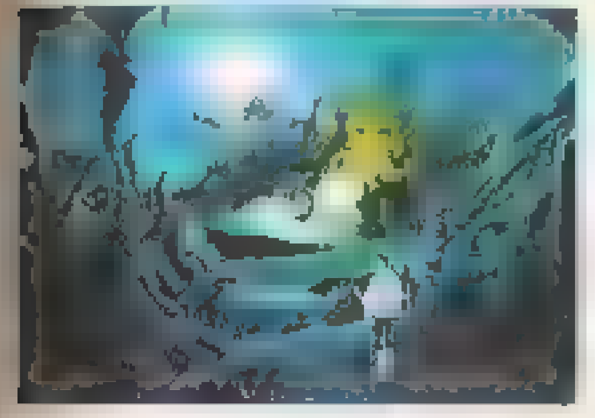


到達死亡之國，就看到□□依的靈魂在四處遊盪著，

一面撫摸著獨角獸，一面找機□和牠們談話。原來牠們就是□去的國王和王后！一問之下□知道原來牠們是被總理大臣□死的。我說明來意後，王后□了我一張通過地獄大門的□□。

告別了王后和國王，我往





右走去，又遇到了一個傷心哭泣的女鬼。一問之下，才知道原來是她兒子走失了。我允諾幫她找回她兒子，她遞給我一條手帕，做爲給她兒子的信物。

來到地獄大門，看到右邊擺著一架「骨琴」，拿起骨棒，隨手就演奏了起來。門前眾鬼都也隨著音樂跳起舞來，最後收票的鬼一不留神把鑰匙掉落在地上，我趕緊把鑰匙拾起來。接著再把王后給我的門票交給守門的鬼，我就進入地獄了。

一進門就看到右方躺著個死去的武士，看來他就是那位向死神挑戰的武士，然而他卻失敗了。我拿下了他的鐵手套，繼續往前走。

來到冥河畔，我拿出杯子小心翼翼地盛了一杯冥河的水，做爲製造魔法的材料。掌舵的船夫不肯讓我上船，我摸摸口袋，掏出在地下陵墓找到的兩枚銅錢幣。果眞是「有錢能使鬼推磨」，船夫收了好處勉強讓我上船，開始擺渡過河了。

來到對岸，看到面前有一扇門，正想用手推開，門突然變成一張臉。跟門談話，門卻

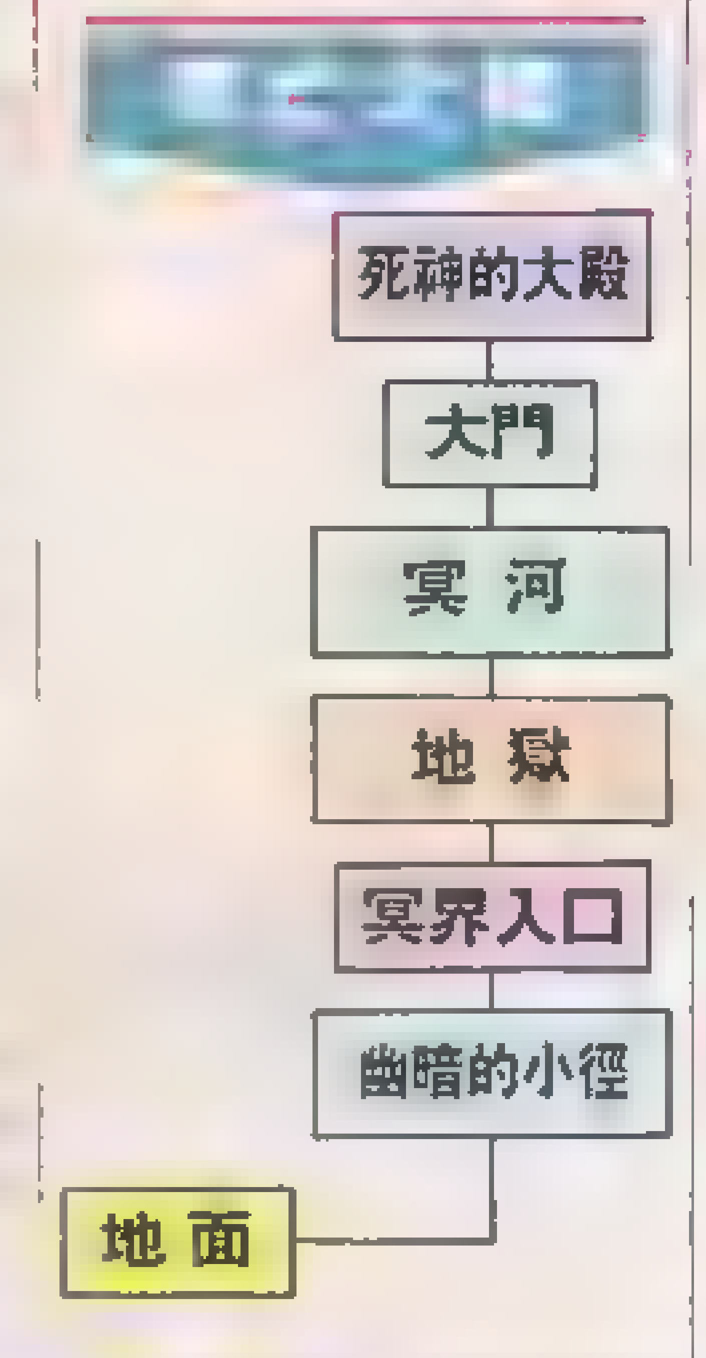
不讓我進入，除非我解出它所出的謎題。正當我百思不解之時，突然想起在奇幻之島上所看到的字。姑且一試之，說出LOVE。沒想到竟然答對了。

進入大殿後，我終於見到了死亡之神，祂見到我後驚訝地說道：「爲何你還活著？如果你渴望死亡，在人間應該是非常容易達到才對。但你既然已經來到這裡了，我也歡迎你留下來，只要你親吻一下我的手，你就會變成靈魂，這不會帶給你任何痛苦的。」

我拿出鐵手套擲到地下，並唸出手套上的字，正式向祂挑戰。死神最初很訝異，但隨即變得非常憤怒：「你以爲你是誰？竟敢不自量力的向死亡之神挑戰？」我鎮定地回答：「我要我自己的肉體，陛下。」「那你在尋找什麼？少女的靈魂？」「我在尋找綠島之國國王 Caliphim 及王后 Allaria 的靈魂。」死神輕蔑地笑道：「就憑你也想拯救那兩個靈魂

，並使自己活著回去？這是相當困難的喔！墳墓不會如此輕易地就打開的。」我傲然道：「不是我們三個都走，就是都不走。」「很好，讓我想想有什麼合適的問題來考驗你？啊！我想到了！」死神說道：「我坐上這個王位已經好幾千年了，我聽過許許多多悲慘的故事，但是，我卻從未流下眼淚。只要你能想出辦法讓我哭泣——這就是我的題目。」我沒有時間多想，拿出魔鏡，對準死亡之神冷靜凝視著他「如果你一直是如你所述般地活著，那麼真理將是我的利劍！」

正對著死神的那面魔鏡起初泛起了一股黑色的旋渦，接著充滿了許多更為黝黑的影像，鏡中映出了：絕望、哭泣的靈魂、束縛及許多人類所不能改變的現象，和永不能抑止飢渴的世界。我感到魔鏡正在我手中劇烈地震動，但面對鏡子的死神卻對魔鏡感到驚恐，因為上面正反射著祂的生活。許久被遺忘的事都再度被喚



起：身為人時，祂已註定成為王者。由於經年累月地看見哀傷與恐怖，使得祂早已麻木不仁。而沈痛的人性，正如同現在一樣，祂的現況已經到了無法救贖的地步，永不終止。周遭的靈魂在痛苦中逝去。真理是如此不留情地扎刺著祂的記憶，強烈而熱烙的……

「啊！」死亡之神大叫：「把鏡子拿開！」「快停止！」真理之鏡終於破碎，而死亡之神也流下了一滴灰色的眼淚。看來我勝利了。

「真理真是一個可怕的東西。」祂無奈地嘆道：「我穿上這件斗篷已經很久了，我已經忘記它的可怕。如我所言，現在你可以帶領著這兩個靈魂離開了。」在國王和王后回到了肉體之身後，我們便一騎上夢魘回到了人間。

回到三叉路口，看見夜鶯仍在樹上，我拿出白色玫瑰，夜鶯摘了，夜鶯再度銜著花飛向城堡。這次公主 Cassima 會給我什麼東西呢？

等了又等，夜鶯遲遲沒有回來，我只好回到村莊裡去。這回村莊的景物和第一次來時候一模一樣，我走進當舖拿火絨盒交換油漆刷。這時，我又看到那個精靈假扮的老人就在旁邊，我決定戲弄他一下，拿出奇異藥水，一口喝下，大叫一聲「我不想再活了！」那精靈真以為我服毒自盡，歡天喜地的報信去了。

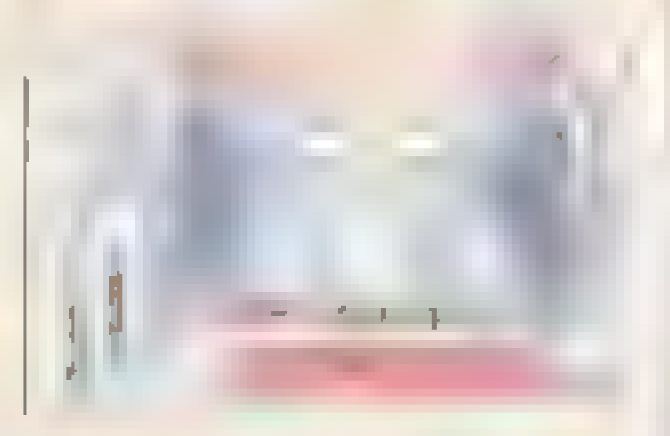
走出當舖，拿油燈給小

，選擇剛剛在動畫中看到的
門，向城堡走去。

來到城堡左方的牆邊，我拿出黑羽毛，在杯中攪拌，羽毛中的黑色素漸漸地溶解到杯中，製成了黑色塗料。用油漆在牆上漆出一個門的形狀。開魔法書，施展神奇作畫術。嚇！牆上竟然開了一道門，打開門，來到城堡的地下室。

打開右方第二間的地牢，才一走進去，便聽到陣陣哭聲傳來:「我的媽媽呢？我的媽媽

不見了！」一聽之下，果然就是冥界那位走失的小孩的靈魂。我拿出手帕向他招手，他高興的喊道：「這是媽媽的手帕！上面有她的味道！我知道媽媽在那裏了！」為了答謝我，在臨走前跟我說：「對了，在北方走道處有一座雕



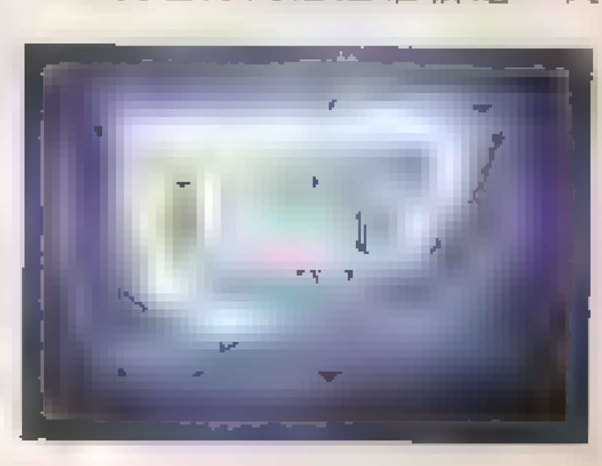
像，它的右手是一個密道的開關，這個秘密只有我一個人知道。」

我走到北方走道，果然有座雕像佇立在那裏，扳動它的右臂，果然應聲出現一個密道。走進密道，看到右方牆壁透出一道亮光，我湊過去看了看。侍衛長和守衛們正在談論藏寶室的密碼，我聽到藏寶室的密碼是 Ali 開頭的。

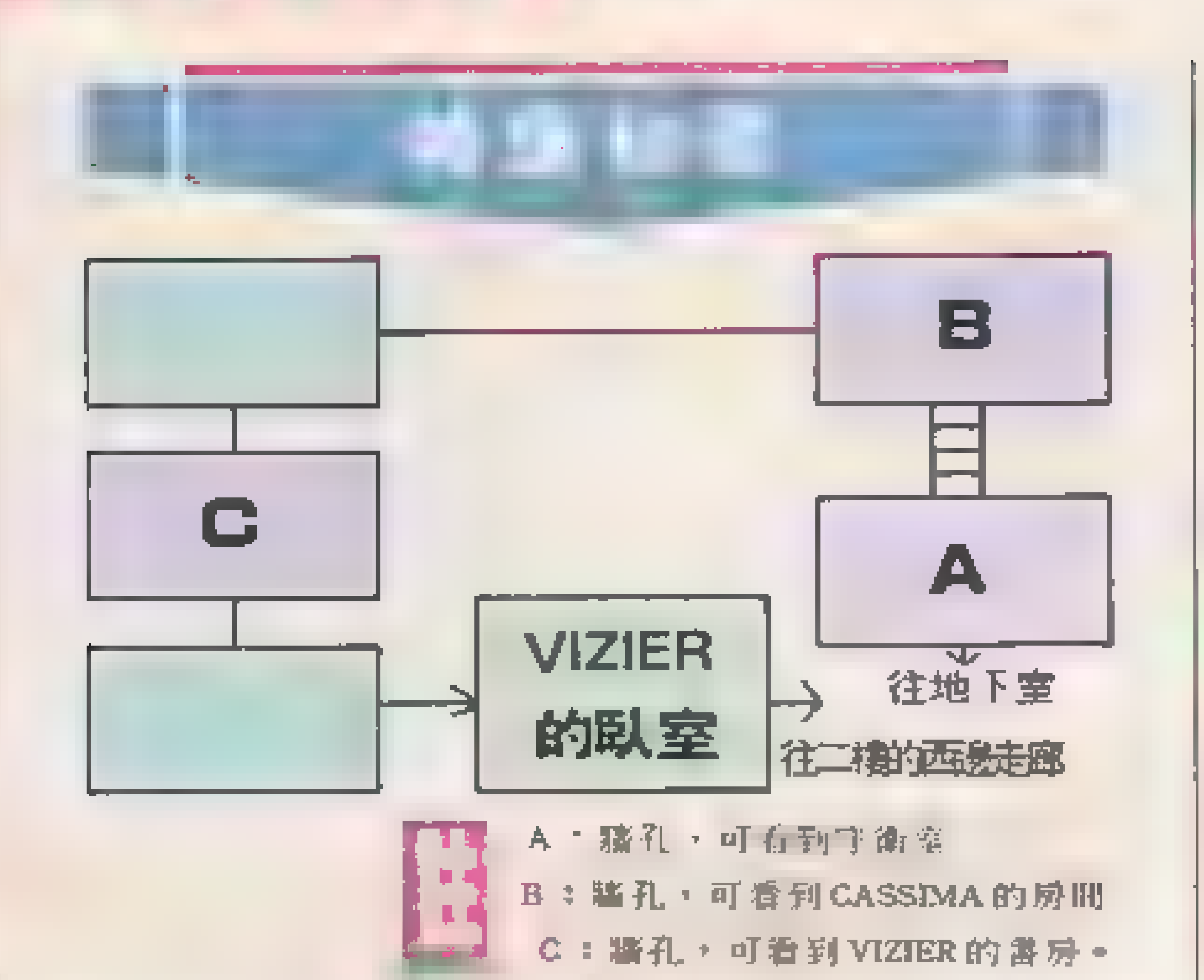
來到二樓，右方牆壁上也有一個洞，也過去看看。我簡直不敢相信我的眼睛。Cassima！是 Cassima！我倆透過牆上的小孔互相傾訴相思之情，並且含

情脈脈地望著對方。但是現在是危險時刻，沒空談兒女私情。我拿出翼族公主贈送我的匕首給 Cassima，這時有人進來，我和 Cassima 只好黯然分開。

從左方的走道繼續走，又



的地下室



A：牆孔，可看到守衛室
B：牆孔，可看到CASSIMA的房間
C：牆孔，可看到VIZIER的書房。

看到一處牆孔，我看到總理大臣一邊寫信，一邊唸唸有詞。什麼？！他要把公主殺了！我內心又是驚恐，又是憤怒。等主人停離開書房之後，繼續向北走。

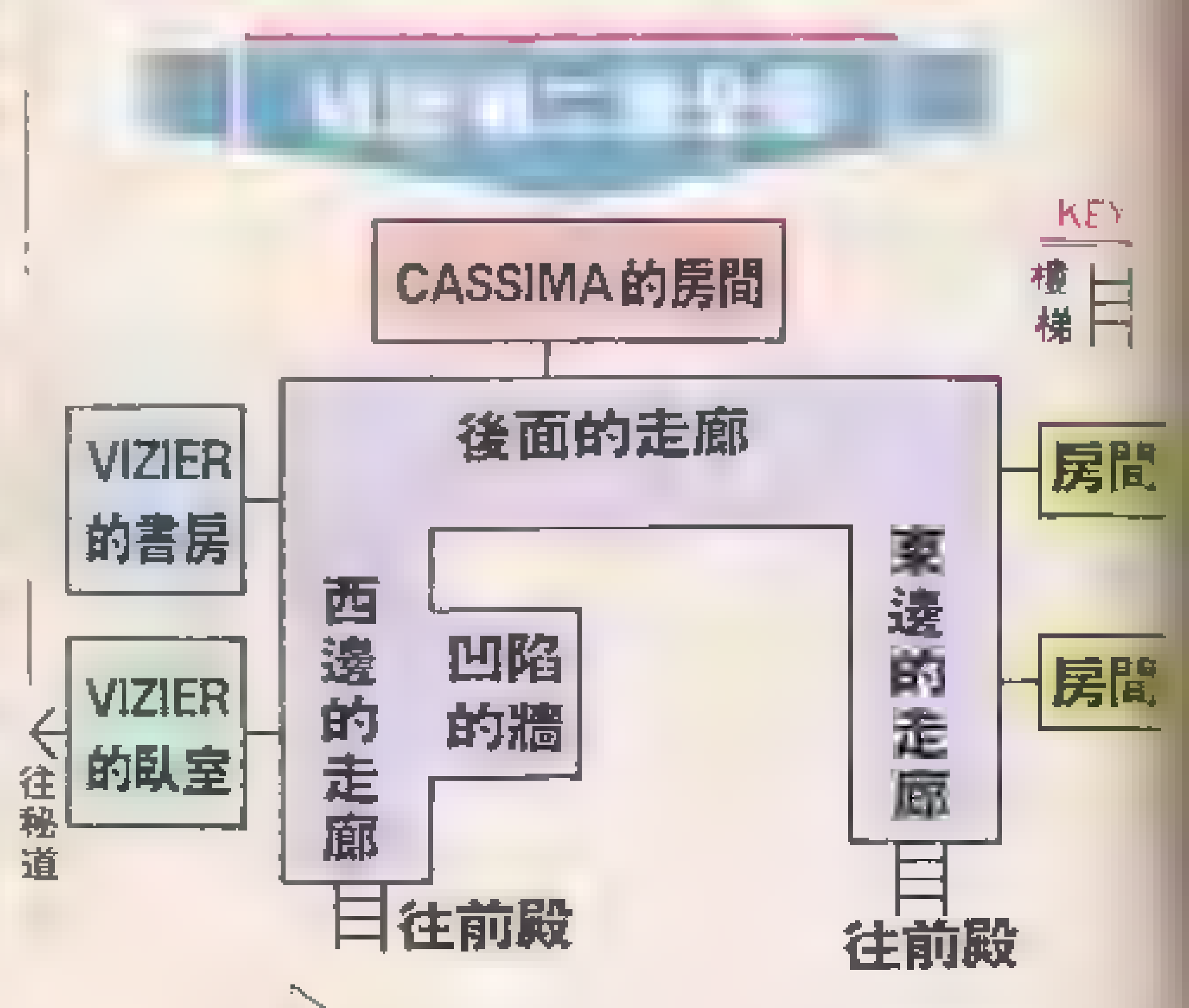
走道的盡頭處左方有個暗門，走進去到總理大臣的臥室，打開衣櫃上的手提箱，裏面有張紙，寫著 ZEBU。用在地獄撿到的那把萬能鑰匙打開鐵箱，拿走裡面的一封信。循著原路回去，我又回到城堡的地下室中。

向右走，到達地下室的右半部，看到右方有個門，開門進去，看見 Jollo。跟他寒暄幾句之後，拿出我所換到的油燈，由於這個油燈和總理大臣的油燈太相像了。小丑 Jollo 自告奮勇願意去幫我掉包。回到地下室的左半部，走道左方有扇門，跟門談話，說出密碼 ALIZEBU，門開了。

藏寶室中間桌上蓋著一塊黃色的布，把布拉開，桌上擺著四樣東西。我驚訝道：「……這不是德魯依教徒的小雪像樹嗎？……還有野獸族的金羊毛與野獸王子的傳家徽章……這不又是紅日皇后的會唱歌的石頭嗎？」到此一切真象大白。原來總理大臣 Alhazred 利用精靈盜走各島的寶物，然而造謠是其他島的人所為，挑撥各島嶼之間的感情，使得各島之間互相仇恨與敵對。又命令擺渡人不得航行於各島之間，使得真象永不被發現。原來這一切都是 Alhazred 的陰謀！

走出藏寶室，向南走，突然傳來一陣悠揚的音樂，真好聽……不！是結婚進行曲！婚禮已經開始了！我趕快走到地下室的右半部，走上樓梯，開門進入大廳。

婚禮就在前面的禮堂舉行，我探頭從門縫中偷看，突然之間門打開了，侍衛長 Saladin 走出門來，舉起配劍指著我：「我不是告訴過你不要再來王宮嗎？給你五分鐘的時間來解釋一切！」我連忙由總理大臣臥房內所拿到的信件給他看。侍衛長雖然半信半疑，



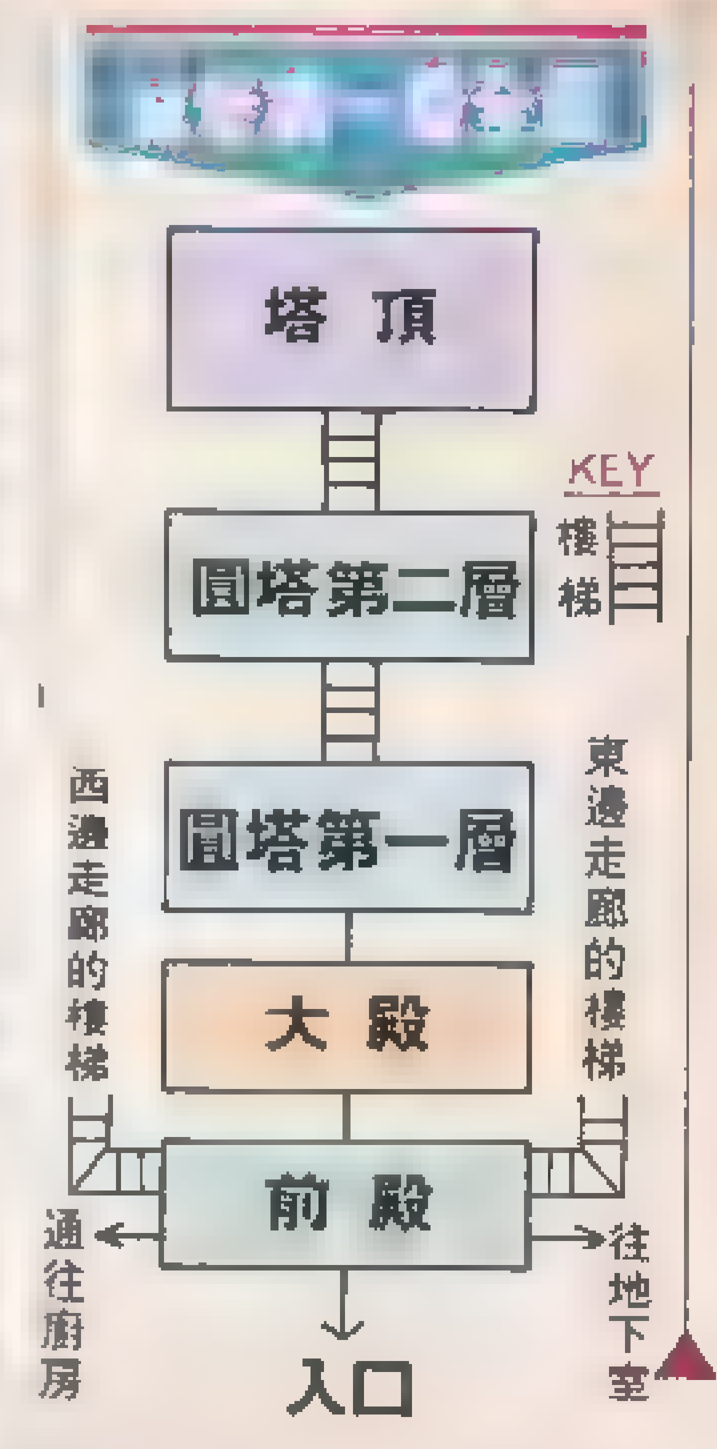
可是給我一個說明眞象的機會。

進入禮堂，婚禮正在進行，我叫住Cassima，Cassima卻不認得我了，她還下令侍衛長殺死我！就在這千鈞一髮之際，國王和王后出現。國王道：「快放開我的女兒！」Cassima轉向王后，道：「我……我想徵求母后您的同意……」王后慈愛地對Cassima說：「Alhazred有沒有傷害你？」這時國王認出了Cassima真面目，大喊：「不！這不是我們的女兒！我們的女兒不會這樣子的……」就在國王的話完之後Cassima突然變身成為？，Alhazred見到事機敗露，奪門而出，我趕快追上去，Alhazred跑上高塔，我一路緊跟在他身後。

到了塔頂，一眼就看見眞Cassima被綁在地上。就在我上前搭救公主的時候，精靈出現了！Alhazred命令精靈除掉我，在這緊張時刻，小丑Jollo跑上來：「掉包成功了，這才是真的油燈！」Alhazred望了一眼Jollo手上的油燈驚呼：「……我的油燈！……你這個……」我接過了Jollo手中的油燈對精靈下令：「回到油燈裏去！」精靈歡呼一聲：「我有新主人了！！」立刻化成一團煙霧消失在油燈中。我正覺得鬆了一口氣的時候，Cassima對我大叫：「小心！他身上帶有劍！」但已經來不及了，Alhazred舉劍一揮掃，把油燈打到樓下去了。「你的死期到了！」我沒時間多想對策，正好看到牆上掛著一把劍，就把它拿下來，沒想到竟然是裝飾用的一把劍！好重！還是鈍的！沒辦法，還是幹上了。Alhazred邪惡的笑道：「老鼠也想反撲？」

一場激烈的打鬥就此展開了。刀劍拳腳全都用上了。這時Cassima利用我給她的匕首努力想要割斷身上的繩索。然而我卻漸感體力不支，就在我耗盡所有力量之時，Alhazred勝利的大喊「這是最後一劍了」說罷高舉起劍，我絕望了就在這時候Cassima對著Alhazred用力刺了下去。「呀！」Alhazred慘叫一聲，在這緊要關頭，我對著Alhazred的頸再補上一劍，Alhazred於是昏倒在地上。

走到Cassima身邊，一切危險都過去了，面對著Cassima我現在反而不知道要說什麼才好，於是千言萬語盡在不言中。我吻了Cassima，在這深深的一吻之中，我想起由開始時的千里思念，到漫長的海上航行，再至各島的流浪以及驚險的地獄之旅，這其中所受的苦難，都在這一吻中煙消雲散消失於無形。此時此刻，我倆是全世界最幸福的人。



一星期後，盛大的婚禮舉行了，在所有人的祝福聲中，我將皇室徽章指環套在Cassima

的手指上，並親吻了她。這時，國王說話了：「非常高興這個國家又再度恢復了和平。我們應該好好感謝Alexander才對。我和王后都已經老了，我想是讓位給年輕人的時候了。」Cassima說：「父王，謝謝你。」頓時所有的目光都集中在我身上，我望著父親，父親走

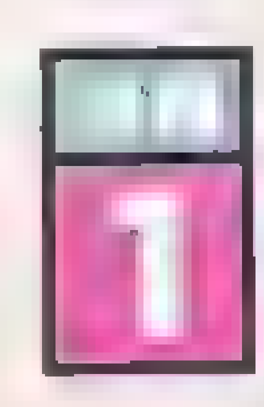
遊戲攻略

上來對我說：「我們都非常以你為榮，好好幹！你一定可以成為一個好國王的」「謝謝您，父王。」母親走上前對我說：「我們會想念你的。」「母后，我也是。我會常常回去看您的。」妹妹羅賽拉走上來抱住我：「哥，我真以你為榮。」「妹妹，我會想你的。」

在家人的支持下，我對著眾人大聲說：「我願意。」大家歡呼鼓掌，一片喜氣洋洋，之後我成為綠島之國的國王，而Cassima則為王后。

當上綠島之國國王之後，我的家庭達文奇王國就沒有繼承人了。達文奇王國要如何解決繼承人的問題呢？敬請期待國王密史第七代。

註：如果你沒有檢視Cassima給你的紅絲帶，你就不會發現紅絲帶中的黑頭髮。但在被彼德魯教徒吊起來烤時，動畫會出現你找到一根美女的金髮。分數相同。



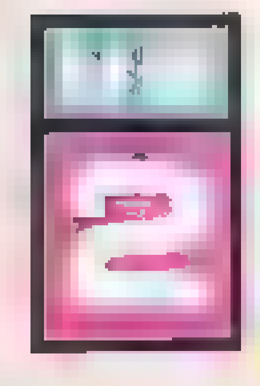
（請選擇粗體字部分做答）

IGNO**R**ANCE

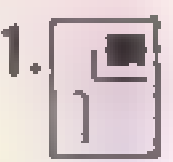
K**I**LLS

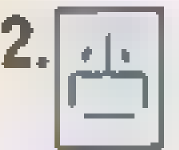
WI**S**UOW

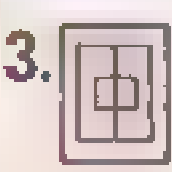
ELEVATES

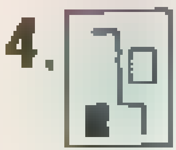


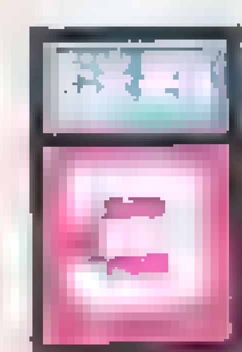
（請按圖所示之順序做答）

1. 

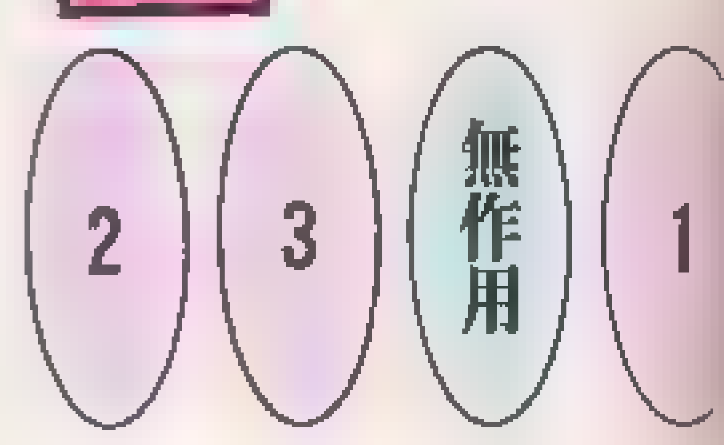
2. 

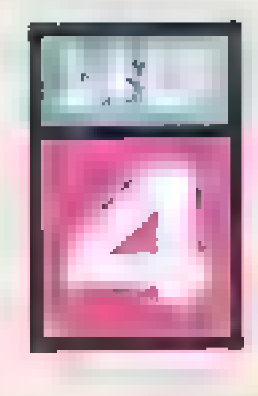
3. 

4. 

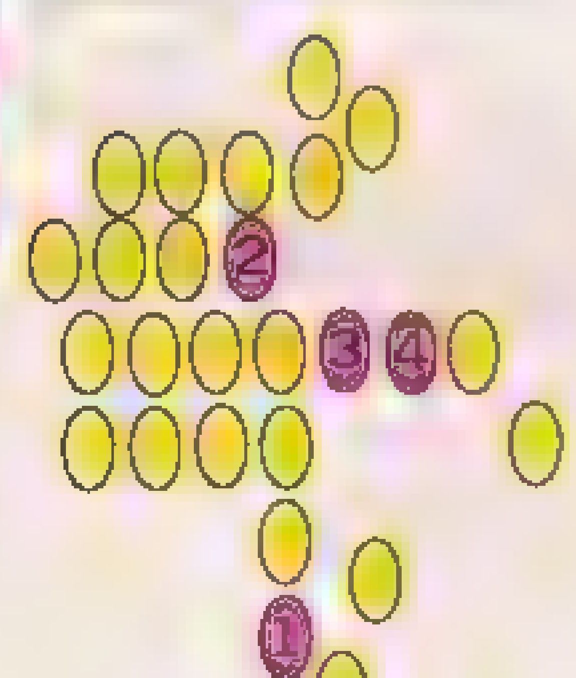


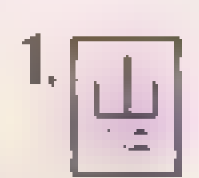
（請按圖所示之順序選擇）

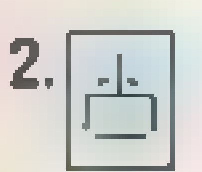


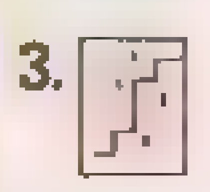


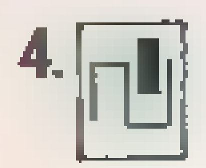
（請按圖所示之順序選擇）

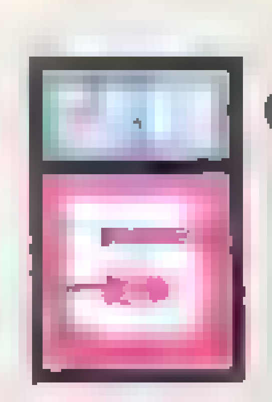


1. 

2. 

3. 

4. 



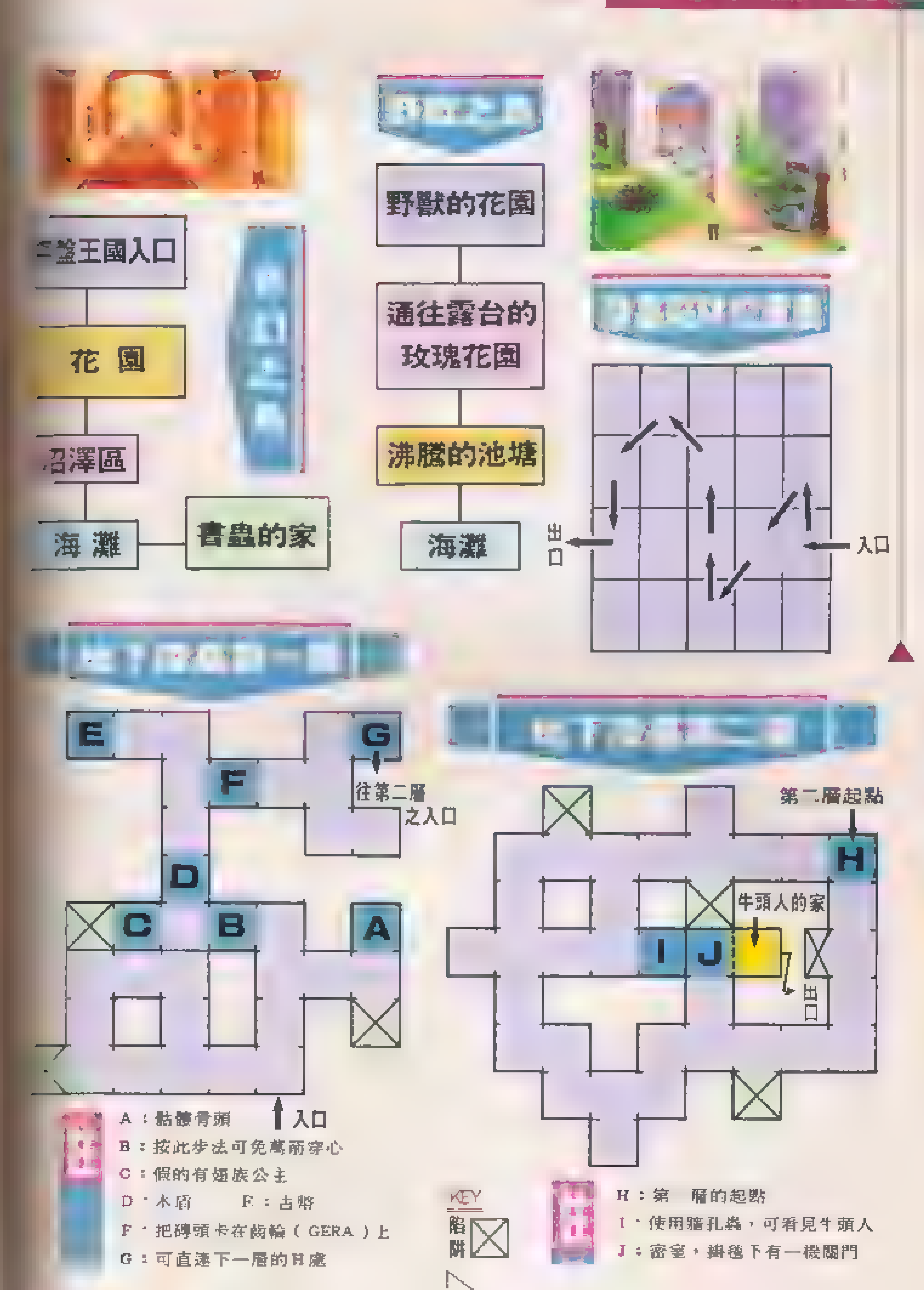
（請選擇粗體字部份做答）

ALL **S**ILFNT

CRY **T**HE

NOBLE

BOUL**D**ERS



…盤王國入口
花 園
…澤區
海 灘
書蟲的家
野獸的花園
通往露台的玫瑰花園
沸騰的池塘
海灘
出口
入口
往第二層之入口
入口
第二層起點
牛頭人的家
出口
A：骷髏骨頭
B：按此步法可免萬箭穿心
C：假的有翅族公主
D：木盾　E：古幣
F：把磚頭卡在齒輪（GERA）上
G：可直達下一層的H處
KEY
陷阱
H：第　層的起點
I：使用貓孔燕，可看見牛頭人
J：密室，掛毯下有一機關門

這是 Pepper 的初次時光冒險故事，在這次的時光冒險中 Pepper 來到了殖民地時代美國的費城，並且遇到了美國人的民族英雄——班傑明・富蘭克林。以下就是 Pepper 這次冒險的來去始末：

一如往常的早晨，Pepper 又準備帶著愛犬 Lockjaw 到前院中遊玩。「嗯……今天真是個好天氣！」Pepper 心想。她走到了前院的大樹下想要和樹上的鳥兒打個招呼，沒想到在地上卻踩到了口香糖。為了不讓別人也踩到，Pepper 順手拾起了地上的口香糖。再走到水龍頭前把 Lockjaw 的食物盤盛滿了水，只見 Lockjaw 飛快地喝光了所有的水，好像是渴了很久似的。

Pepper 抬起頭剛好看見銜接屋頂的排水管最下面的一截已經掉落了，Pepper 走過去拾了起來想要再接回去，只是剛接上去就又掉了下來，看來得想點別的方法才行。

忽然間，Pepper 靈機一動想起了剛剛的口香糖。於是拿出了口香糖試著將它黏在掉落那一截的接口上，只是口香糖已經沒有黏性了，這可

…呢？總不能再放進嘴裡嚼吧？

對了！Pepper拿出口香糖放入Lockjaw的口，只見Lockjaw把口香糖嚼了嚼又吐了出來，Pepper走了過去撿起了口香糖。果然，在經過了Lockjaw的咀嚼之後，口香糖又回復了黏性。Pepper把恢復了黏性的口香糖塗在接口上，再把排水管接了回去，排水管果真黏住而不會再掉下來了。

Pepper轉頭見到Mrs.O'Brien的花園裡面綻放著許多美麗的花朵，正想採下一些花送給母親，Mrs.O'Brien衝出窗外對著Pepper大聲責罵，Pepper抱怨Lockjaw不知道在她的花床之中埋了什麼東西。在一陣嘮叨後，才滿臉不悅的離開窗邊。

連續試了幾次都摘不成花，Pepper只好放棄摘花的念頭。「對了！Uncle Fred在閣樓上不曉得在搞什麼『東東』？每天都製造出一大堆聲響。乾脆由排水管爬上去瞧瞧算了！」

在打定了主意後，Pepper走到了排水管下方，就在正要往上爬的時候，閣樓又傳來了巨大的爆炸聲，緊接而來的是一陣強烈的搖晃，看來又是樓上那位瘋狂Uncle的傑作。

在強烈的搖晃停止後，Pepper的父母正爲著Uncle Fred的事情吵鬧不休，看來這位先生還真的是惹出了不少的事端呢！本來就很好奇的Pepper在這一聲巨響後好奇心又更加強烈。於是又攀上排水管，就在要上去之時，一旁的Lockjaw咬著Pepper的腳不放，看來Lockjaw也有興趣要上去瞧瞧，只不過Pepper又扛不動Lockjaw，而Lockjaw的狗鏈也被牠藏了起來了。看來最後的方法只有叫Lockjaw把鏈子拿出來了。

<以下是操作Lockjaw的部份>

Lockjaw在聽到了Pepper的話後，便開始回想自己把鏈子藏到那裡去了，可惜已想不出來，看來只好使出「狗族」的看家本領——嗅覺。

在一陣搜尋覓食之後，Lockjaw終於在Mrs.O' Brien的花園中嗅到了鏈子的味道，於是Lockjaw使動「爪」開始挖了起來。挖呀挖呀，終於看到一條不怎麼乾淨的鏈子出現了。

<Lockjaw部份操作結束>

說時遲那時快Mrs.O'Brien又衝出窗口大叫，在一陣的叫罵之後才不悅的離開。Pepper拾起地上的鏈子，本想套在Lockjaw的頸上，但是Lock jaw似乎不肯，最後只好叫Lockjaw咬住鏈子。於是Pepper便「吊」著Lockjaw開始爬排水管了。

好不容易終於到了最頂端，噢……好像遺忘了什麼事？對了！Lockjaw還懸在半空中呢！Pepper連忙把Lockjaw也拉上屋頂。

Uncle Fred在屋頂上到底是在搞什麼「東東」？答案就快要揭曉了！

Pepper小心翼翼的走到了閣樓的窗邊，用手拭去了玻璃上多年堆積下來的灰塵。透過一小片的乾淨玻璃，Pepper親眼見到了一件不可思議又事關重大的事情在眼前發生了。

Uncle Fred所發明的時光機器已經完成，而且Uncle Fred正打著擾亂整個歷史的壞主意。Uncle Fred整個邪惡計劃的第一步所選擇的對象，就是對整個美國歷史有著舉足輕重的偉大科學家Benjamin Franklin。Uncle Fred把1764年和1968年的時光成功的混亂在一起，Benjamin Franklin也遭到了嚴重的衝擊，一切看來糟透了！

就在這個緊要關頭，Lockjaw推了Pepper一把，於是Pepper便和Lockjaw一起掉進了閣樓之

中。

Uncle Fred 在看到了 Pepper 和 Lockjaw 後憤怒不已，並且揚言若是 Pepper 敢提到時光機器半個字，就要她好看！當然，Pepper 怎麼可能理會 Uncle Fred 的威脅，Pepper 自然是頂了回去。

不料，Uncle Fred 惱羞成怒一把提起 Pepper 往牆上丟，Pepper 在落下的時候不小心打開了時光機器的啟動開關。而 Lockjaw 在看到 Uncle Fred 對 Pepper 動手後也一把咬住 Uncle Fred 的手，Uncle Fred 用力便把 Lockjaw 甩進時光隧道去了。

Uncle Fred 見狀更是又叫又跳的要 Pepper 把 Lockjaw 弄出他的機器。Pepper 看到 Lockjaw 的一截尾巴還留在外面，便伸手捉住了 Lockjaw。沒想到 Pepper 終究還是敵不過機器的力量，便和 Lockjaw 一道跌入了時光隧道之中了。

在經過一道七彩的通道之後，Pepper 和 Lockjaw 被傳送到了 1764 年的費城（此時費城稱為「白癡村莊」），Pepper 在降落之時不巧正落在一座鐘上（接下來請觀賞遊戲對 Truth 功能的示範畫面！）。

Pepper 發現這些人物以及鐘都不是應該在這個時代中所應該出現的產物。既是如此，就足以證明一件事－那就是代表 Uncle Fred 的機器果真發生作用了，看來歷史已經遭受到 Uncle Fred 的擾亂了。

正當 Pepper 在沈思整個事件的經過之時，身後傳來了一陣微細的聲音。Pepper 轉身發現一個被囚禁在木枷上的人，他看來並不像是一位壞人。於是 Pepper 走到他的身旁向他問明原由。在一陣交談後，Pepper 終於瞭解這個被時光機混亂的費城中究竟是發生了什麼事。

根據 Richard 所說的話，大略可以歸納出一些費城的現況。原本的費城在 Franklin 的引導之下是一個美麗祥和的村莊，然而最近 Franklin 卻給予村民們一些可笑荒謬的建議，更可悲的是無知的村民們仍然對 Franklin 的建議深信不疑，以致於造成現今的狀況。Richard 也曾經試著阻止村民們錯誤的舉動，但是他所落得的下場就是被囚禁起來。

說到這裡，Richard 似乎口渴了，便向 Pepper 要水喝。於是 Pepper 拿起旁邊的勺子舀了一些水給 Richard。在喝過水之後，Richard 更進一步的向 Pepper 要求將他由枷中釋放。Pepper 在交談後覺得 Richard 並不是一個壞人，於是便幫助 Richard 解開了木枷。Richard 在連聲道謝後就離去了。

在 Richard 離去後不久，有個拿著槍的人便向 Pepper 走來。原來是費城的衛兵，他走到 Pepper 面前，質問人犯是不是她放走的？又以一大堆奇奇怪怪的罪名冠在 Pepper 身上，最後他決定逮捕 Pepper。雖然 Pepper 和 Lockjaw 奮力抵抗，但是仍然難以逃脫遭到逮捕的命運。Pepper 和 Lockjaw 被關進了倉庫中，而衛兵則一直在門外巡邏，看來要想脫逃得費一番手腳了。

Pepper 在屋中找了找，在倉庫左方的箱子上找到一把鐵鎚，在右方取得一大塊帆布。Pepper 以鐵鎚在窗口拔起了幾根鐵釘，然後便以這些器具遮住窗口，如此一來衛兵便看不到 Pepper 在倉庫中做什麼事了。

在窗口封上之後，Pepper 爬上右方的箱子拿了一把藥草，再推開左方地上的箱子，但是還是找不到出路。Pepper 此時也覺得累了，於是便在倉庫中打起盹來了。

<以下又是操作 Lockjaw 的部份>

在看到 Pepper 沈沈睡了之後，Lockjaw 便開始在倉庫中走來走去。走著走著走到了 Pepper 的身邊，嗅了一下（嗯……果然是 Pepper 的味道！）再走到 Pepper 剛剛搬開箱子的地面一聞（哇！！聞

到了最熟悉的香味了「是外頭的味道！」）於是Lockjaw便像是一隻野獸一般，瘋狂的在地面上挖了起來，最後挖出了一條通往外面的通道！

＜Lockjaw部份操作結束＞

Pepper一覺醒來發現Lockjaw挖了一條通道，便連忙爬出通道到了倉庫外。原來這裡是倉庫旁邊的小巷道，在這些巷道中堆滿的箱子也剛剛好擋住了巷道外衛兵的視線。在這巷道中還有人曬了些衣服。

Pepper腦筋一轉就想到了脫逃的方法了，只不過Pepper的高度構不著衣服，得先想辦法把衣服弄下來才是。Pepper低頭看到Lockjaw挖出了一根骨頭，這下子有辦法了！

Pepper拿起地上的骨頭和石頭，再把骨頭朝曬衣繩上面的嬰兒裝丟去，Lockjaw便咬著骨頭帶衣服跑了下來。再如法炮製一番，取得了小男孩的服裝。在衣服到手之後，Pepper連忙穿上小男孩的衣服，再將Lockjaw用嬰兒裝包起來，接下來就只有祈求上天保佑了。

Pepper抱著Lockjaw小心地走出巷道，正巧與迎面而來的衛兵碰面。衛兵一見到Pepper便走過來向Pepper詢問是否有看到一個小女孩？Pepper小心的回答後，衛兵又逗弄了一下Lockjaw後便走開了。（真懷疑那名衛兵的近視有多深？）

Pepper正吁了一口氣時，卻不知道又從哪裡跑出了一隻貓，這下可不好了，Lockjaw看到那隻貓，便跟貓追逐了起來。追著追著貓跑掉了，Lockjaw卻一股腦兒的撞在迎面駛來的馬車車輪上，昏過去了。這一下又把剛剛離去的守衛給引了回來。

接著由馬車上陸陸續續的下來了一些人，原來是殖民地的首領General Pugh和他的女兒Ima以及管家。在衛兵被General Pugh叫罵了一頓之後，General Pugh要他趕快找出Pepper的去處。Pepper在聽到General Pugh的話後趕緊躲到巷道裡去。（以「手」的指令在巷道上按一下）在衛兵走開之後，Ima和General Pugh也把Lockjaw一併帶走了。這下子可好，要怎麼把Lockjaw救回來呢？

Q：自由之鐘是怎麼破裂的？
A：(C)在鑄造台錶的過程中就破裂了。

Q：Poor Richard's Almanac是什麼東西？
A：(B) 本由富蘭克林所寫，包括各種史實、格言和幽默小品的書。

Q：富蘭克林對在波士頓的示眾台採取什麼行動？
A：(D)經過一場混戰後，他使這些示眾台全數禁毀。

Q：印花稅的徵收對象為何？
A：(A)貼過印花的紙製品，包括文件、書信。

Q：Town Watch的主要工作是什麼？
A：(C)受民眾所托，維護當地的安全。

玩家可以在每走到一個地方後便和居民談一次話。

在眼睜睜的看著 Lockjaw 被 Ima 帶走後，Pepper 如今所能依靠的就只有自己了。沮喪的 Pepper 決定重新振作精神，想出搭救 Lockjaw 的方法。提起精神的 Pepper 看到眼前有人在遊玩，也許可以向他們尋求一點幫助也說不定。

於是 Pepper 走向遊玩的人並且問了一些問題。不問還好，一問之下 Pepper 才查覺到整個問題的嚴重性。富蘭克林竟然建議這兩兄弟（Marty Hardy & Throckmorton Hardy）放下書本整天玩樂。看來 Uncle Fred 使整個村莊都混亂了。

Pepper 連忙走到右方，看到一對情侶正在拌嘴。正想過去勸架，沒料到他們竟說富蘭克林說吵架是正常的。Pepper 正要走開時發現在樹下有一個小袋子，拾起打開一看，原來是一袋彈子。Pepper 抬頭又看到樹上有一張公告，又是徵稅的告示，看來課徵的是「萬萬稅」。

Pepper 告別了情侶（Vicar Victor Bicker & Quibble Quabble）繼續向右來到了商店街。Pepper 一來到街口，第一間店樓上的窗戶便打開了，然後 Nellie Nettlesome 便對著 Pepper 嘮叨了一番，之後又「碰」的一聲把窗戶關上。

Pepper 又敲了假髮店的門，Tattle Taleteller 便應聲走出，在與她的交談中 Pepper 得到了 Deborah 經常外出以及村中有一位怪人 Richard 出現的消息。在告別了 Tattle Taleteller 後，Pepper 走進了最後一家店中。

店中的 Goody Gumdrops 向 Pepper 說出了驚人的事情。原來村民們接受了富蘭克林的建議後全部停止工作，整天玩樂，養成了好吃懶做的壞習慣。整個村莊是非不分，混亂無比。在聽完了 Goody Gumdrops 的敘述後，Pepper 看到在櫃台上有一瓶甘藍菜，便向 Goody 詢問，Goody 對 Pepper 說只要拿「捧捧糖的秘訣」就可以交換，但是 Pepper 身上又沒有秘訣只好離開。

走回到路口之後，Pepper 這次朝北方前進。Pepper 走近枯坐在小凳子上的 Roland Bettmuch，一問之下得知他遺失了一袋彈子，Pepper 拿出在樹下撿到的彈子換到了一先令。繼續與 Roland 兩旁屋子中的村民 General Lee 和 Penny Pyncher 談過話後，Pepper 走進了郵局中。

哇！滿屋子的郵件都沒有人在處理，而兩個郵局的職員 Billy Idle 和 Hidet Idle 卻還悠閒的坐在椅子上，絲毫沒有要處理郵件的意思。Pepper 在郵局中看到了左方的籃子下有一個要給富蘭克林的包裹。既然 Billy 和 Hidet 都沒有遞送郵件的意思，而 Pepper 又需要去找富蘭克林幫忙，乾脆就順便把要給富蘭克林的郵件一併帶過去算了。於是 Pepper 向 Billy 提起幫忙遞送包裹的事。Billy 提出三個問題要 Pepper 回答，只要 Pepper 全部答對就可以確定是富蘭克林的朋友。Pepper 憑著平時上歷史課的印象回答了三個問題（請參考說明手冊第 19、20 頁）。在郵局職員的同意下 Pepper 取走了富蘭克林的郵件。

回到路口後 Pepper 朝著西方前進來到了 Penn Mansion，只可惜在屋子前面有許多警衛阻攔著 Pepper，看來是進不去 Penn Mansion 了，想要由這兒搭救 Lockjaw 也不太可能了。如今之計只有趕快使富蘭克林回復正常才是解決之道。

就在要離開的時候 Pepper 一眼瞄到在警衛頭上的樹枝上纏著一條線，看來是有人的風箏不小心卡在樹上了。Pepper 踮起腳尖卻還是搆不著，只好向旁邊的警衛求助，沒想到卻得到一頓冷言，不過總算是拿到線了。

離開了 Penn Mansion 之後，Pepper 想了想，差不多是到了該去找富蘭克林的時候了，於是 Pepper 回到路口後，便朝著東方前進。走到了富蘭克林家的不遠處剛好看到 General Pugh 離去，而通往富蘭克林家的路也被設下了柵門。跟警衛一交談才知道要進到柵門內得付錢才能通行，看來又是 General Pugh「萬萬稅」中新加的一條稅款了。

逼不得已，Pepper 只得將剛剛在 Roland 身上

取得的一先令交出。沒料到在通過欄門後，警衛又告訴Pepper要出去也得再交出一先令。這下可好，要Pepper隨時到哪邊去找一先令出來呢？不過，既來之則安之，反正船到橋頭自然直嘛！先將富蘭克林回復正常再來考慮其他的事吧！Pepper打定主意後來到了富蘭克林的家門口。（OK！Pepper的部份再暫告一段落，先來看看Lockjaw這一面的情況如何了？）

<以下又是操作Lockjaw的部份>

此刻的Lockjaw正受到Ima的撫弄虐待中。Ima正以她那五音不全的破鑼嗓子高歌不已。Lockjaw只好想盡辦法阻止任何可怕的「噪音」進入耳朵中，終於在好幾首歌之後，Ima跳下床來抱住了Lockjaw，Ima在一陣自言自語後便走出了房門。這下子冒險的時間到了，Lockjaw先喝了水止渴後，開始從事牠的「地下破壞工作」。

首先咬壞衣櫃，找到了一份禮物，再將禮物盡收肚中；再把「狗狗專用床」咬了個小洞，並把地上的鋼琴以及骨頭收進了床的小洞之中。此外，在窗邊還找到了鴿子的羽毛，看來這邊常常有鴿子來去。

就在Lockjaw四處探險的當時，Ima的房門被打開了，僕役端了一盆水進來，看來是要來幫Lockjaw洗澡的。Lockjaw正在找尋出路怎麼可以讓這個人來搗亂呢？於是Lockjaw作出要咬人的樣子，那沒有什麼膽子的僕役見狀猛向後退，不料卻撞開了秘密通道。在一陣跌跌撞撞後僕役便奪門而出了。

Lockjaw看到秘密通道後，心中便燃起了一線希望，在僕役走後便四處找尋秘道的開關，在一陣東拉西扯後，Lockjaw用嘴巴扯了扯吊燈的鍊子，密門便應聲而開。Lockjaw走入秘道中就看到了在眼前的一大塊布，在布的下面好像掩蓋著什麼東西。Lockjaw覺得有一股不祥的預感。在提起勇氣後用力扯下了白布。Lockjaw連退了好幾步，原來在白布之下的是一大塊墓碑，上面寫的全都是Ima「養」過的小狗名字！

這個地方不宜久留，Lockjaw看到在右方有個老鼠洞，走過去聞了聞，聞到了老鼠的味道，便用力的把洞口咬得更大。Lockjaw順著通道一路走來，通道連接的竟然是General Pugh書房的牆壁。而且General Pugh正和管家在討論新稅款的事，原來新稅款全是General Pugh為了中飽私囊所訂出來的稅項！

<Lockjaw部份操作結束>

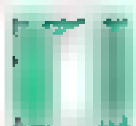
Pepper走到富蘭克林家門口敲了敲門，來開門的是富蘭克林的妻子Deborah。Pepper向Deborah說明要見富蘭克林的來意，沒有想到Deborah一口就回絕了Pepper的要求，因為Deborah害怕Pepper會受到富蘭克林壞的影響，所以她堅持不讓Pepper見富蘭克林。除非是Pepper能夠帶來對富蘭克林有益的東西，她才肯讓Pepper見富蘭克林。說完後Deborah就關上大門。

Pepper再敲了一次門，並把在郵局拿到的郵件拿給Deborah。Deborah卻要Pepper先代她打開郵件。如果是對於富蘭克林有益的物件，她就可以允許Pepper進去把郵件交給富蘭克林，說完Deborah又把大門關上了。Pepper打開郵件一瞧，郵件裡面是一本書，Pepper翻開書一看，原來是本有關電力學的書，裡面還有一章討論到萊頓瓶（Leyden Jar）的章節。看來這本書正是Deborah所要求的能引起富蘭克林興趣的東西，於是Pepper第三次敲門。在門開了之後Pepper把書遞給Deborah，Deborah看了看後就帶Pepper進門了。

進了富蘭克林家後，富蘭克林的女兒Sally走出來向Deborah說富蘭克林露天浴池的水已經冷了，富蘭克林要求她幫忙燒一下熱水。Deborah告訴Sally不許再給富蘭克林熱水了，如果富蘭克林要熱水，那他就得自己爬出浴池來準備。Sally又問Deborah是否又要出門？Deborah回答後就帶著Pepper走到了後院。在這個後院中Pepper見到了有史以來最大最方便的浴池。而鼎鼎大名的富蘭克林正悠閒的泡在池中。

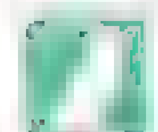
Deborah喊了好幾聲之後富蘭克林才回頭注意到她們的存在。在富蘭克林與Deborah一又一次的對話後，Deborah留下了Pepper獨自待在後院自己出門去了。究竟在浴池中的富蘭克林會不會回復正常呢？他會不會幫助Pepper救出Lockjaw呢？這一些謎題的謎底就在下一章中了。

小測驗2



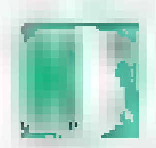
Q：Willinery Shop賣的是什麼東西？

A：(D)帽子和假髮。



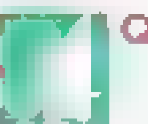
Q：富蘭克林曾對殖民地的郵局做過什麼事？

A：(B)他是費城第一個郵政主管官員。



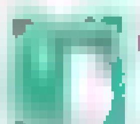
Q：潘氏家族（Penn family）有何重要事蹟？

A：(B)他們曾在費城當了幾年官。



Q：富蘭克林曾經對滿是坑洞的波士頓街道採取什麼行動？

A：(D)他投書到報社，迫使殖民政府趕緊派人把路面修好。



Q：英國未曾徵過什麼稅？

A：(C)鹽稅。

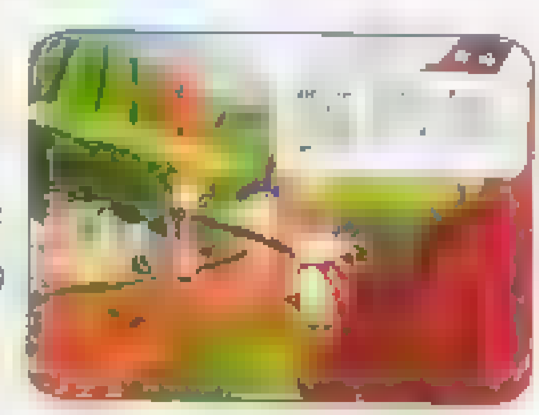
在Deborah離開後，Pepper拿出了郵件裡的書給富蘭克林看，想不到富蘭克林竟然對它毫無興趣。再和富蘭克林談話，說不定富蘭克林會答應幫忙救回被捉走的Lockjaw，沒想到富蘭克林竟然只給了Pepper一捆線和一份他所寫的十三個美德。Pepper想要再進一步要求時，富蘭克林對Pepper說他想打個盹，之後便不再理會Pepper了。

就在要離開後院的時候，Pepper看到在富蘭克林的果園中有一個已經成熟的蕃茄，Pepper便拿起了蕃茄，也順手拿走了一旁的鐵棒，然後走到了富蘭克林的工作室中。Pepper看到在印刷機上有一份文稿，拿起一看，原來是風箏實驗的概圖。在走出工作室前，Pepper拿走了在右邊架上的馬蹄型磁鐵。

走到了富蘭克林的客廳中，Deborah早已不見人影，只剩下Sally一個人坐在沙發上編織。Pepper走過去和Sally談了一下話，得知Deborah自從富蘭克林不正常之後便時常不見蹤影，也不知道人到什麼地方去了。Pepper打開在客廳左方的櫥櫃，裡面原來是一張棒棒糖製作配方和一些信件。Pepper想起在商店街中的Goody所說的話，就把棒棒糖製作秘訣收了下來。在富蘭克林這兒得不到什麼消息，Pepper只好再出去外面找

找有沒有什麼辦法可以救出 Lockjaw。

Pepper 走出富蘭克林的家門，回到了柵門邊。在柵門旁的兩個守衛口中正喃喃不絕直唸著，仔細一聽，原來是在唸守門的口訣。這下子容易了，Pepper 走近兩人，並且以同音不同義的句子開始混淆兩人的口訣，終於在第三次的時候，Pepper 成功了！兩個笨守衛拿起堆積在旁的通行費離開了，只留下了一小張錫紙。Pepper 走過去把錫紙拾了起來，放入袋子中。



Pepper 首先走到商店街中找 Goody，在還沒進入 Goody 的店中，Pepper 便看到 General Pugh 又在到處賑槔居民。不過這兩位仁兄好像和一般的居民長得不大一樣，然而依舊是逃不過 General Pugh 的賑槔。在走進 Goody 的店中後，Pepper 先和 Goody 問候了一番，得知剛剛那兩位仁兄原來是來自 SIERRA 的人。Pepper 又問了一些問題，然後拿出在富蘭克林家的櫥櫃中所取得的配方交給 Goody。Goody 在拿到秘訣後很高興地把櫃台的小玻璃瓶連帶瓶中的甘藍菜一併送給 Pepper。在無意中 Pepper 聽到 Goody 願意以任何東西來交換一把扇子。不過現在 Pepper 的身上並沒有扇子，所以 Pepper 決定等一下若是拿到扇子再過來走一趟。

Pepper 走出 Goody 的店後，第一件要做的事就是把瓶中的甘藍菜解決掉，因為空瓶子才可以成為萊頓瓶的材料之一，但是 Pepper 一路走來卻沒有一個人願意吃掉瓶中的甘藍菜。走著走著 Pepper 走到了郵局前面，在郵局前面正好有一頭羊，於是 Pepper 把瓶中的甘藍菜全都倒在羊兒面前，只見那頭羊飛快地把菜全都吃完了，Pepper 也取得了萊頓瓶的另一項材料。

接著 Pepper 走回了路口，路口的轉角處多了個小亭子，而在小亭子的左邊正好懸吊著一把可以成為實驗材料之一的鑰匙。Pepper 走過去想拿起鑰匙，但是想了一想還是先徵求一下主人的同意。Pepper 一看，在亭子中的不是別人，正是 Pepper 剛剛所援救的人——Richard。所以 Pepper 便大聲地向 Richard 問候，並且向 Richard 索取掛在亭子左方的鑰匙。

在交涉後 Richard 願以一個條件交換，那就是只要 Pepper 幫忙他把一些刻有諺語的板子分送出去，在所有的板子分送完的時候就可以把鑰匙送給 Pepper。Pepper 毫不猶豫的答應了 Richard。於是 Richard 拿出了第一批的木板交給 Pepper。在接過板子後，Pepper 看了一下第一塊板子上所刻的字句是：

> *This proverb says :*
> *Quarrels never could last long, if on one side only lay the wrong.*
>
> *In other words :*
> *Stop quarreling over all things that don't matter. You're probably BOTH wrong !*

看來就像是描寫樹下的那一對情侶一樣，於是 Pepper 把第一塊諺語板遞給他們。他們在看完板子上的字句後恍然大悟，小倆口又恢復了感情。

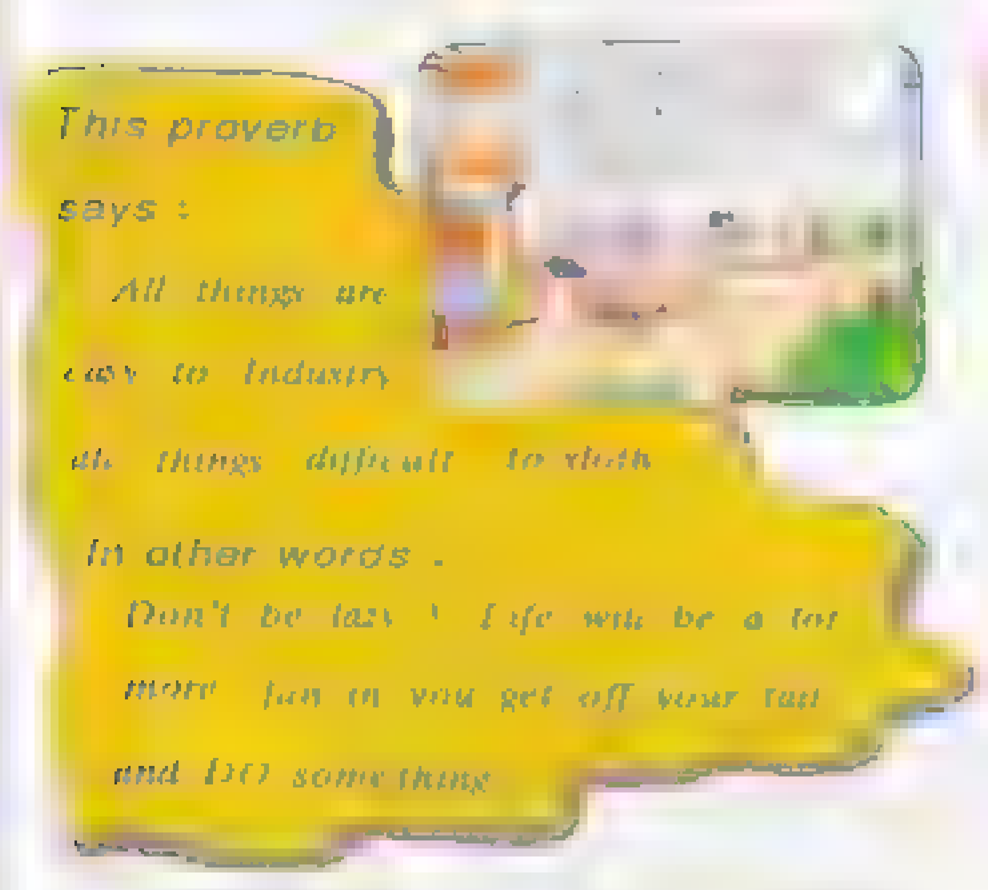
Pepper 又接著看了一下第二塊板子上的字句，上面寫著：

> *This proverb says :*
> *Eat few suppers, and you'll need few Medicines.*
>
> *In other words :*
> *Don't pig out! You'll make yourself sick.*

這上面的字句活生生就是在描述 General Lee。於是 Pepper 走到了 General Lee 的家門前敲了一下門，把第二塊板子交給了 General Lee。General

Lee 在仔細回想之下才知道自己一天到底是吃丁多少的食物。

於是第一塊木板也同樣的派上了用場，Pepper 取出身上的第三塊木板，上面寫著：



看起來這上面的字句正好吻合於郵局中那兩名懶惰的職員。於是 Pepper 走進了郵局中，並且把木板拿給兄弟倆看。兩人看完後果然徹徹底底痛改前非，開始處理在郵局中已經堆積如山的郵件。

Pepper 手中的第一批諺語板就這樣分發出去了，於是 Pepper 走回了路口，並且向 Richard 要了第二批諺語板，順便也提了一些問題。在取得第二批的三塊諺語板後，Pepper 又拿起了第二批的第一塊木板，上面寫的是：

> This proverb says :
> Early to Bed and early to rise, makes a man healthy, wealthy and wise
>
> In other words :
> You'll do well if you work hard and don't party too much !

看來是該叫那兩個沈迷於撲蠟遊戲的兄弟由整天玩樂中清醒清醒，好好去唸書的時候了。Pepper 把木板遞到他們的手中，兩兄弟接過一看，終於知道自己錯了。於是兩兄弟又回歸原樣，開始努力用功唸書。

Pepper 又拿出了一塊木板，上頭的字是這麼寫的：

> Beware the Gossip who speaks ill of thy neighbors. With thy
>
> If somebody tell you gossip about someone else, you can BET they're spreading gossip about you, too !

Pepper 直覺的想到這一塊木板上所指的正是假髮店的 Tattle Taleteller，於是 Pepper 把諺語板交給了 Tattle。Tattle 在接過板子後，才了解到自己以往究竟是犯了什麼過錯。

Pepper 取出剩下的木板一看，上面的句子是這麼寫著：

> This proverb says :
> Wealth is not his who has it, but his who enjoys it
>
> In other words :
> Don't waste your money, but DO have fun with it! Don't be cheap !

這更是明白了，指的就是那喜歡「數錢」的 Pyncher。Pepper 連忙走到 Pyncher 的門前，把板子交給了 Pyncher。Pyncher 也終於了解到「當用則用，當省則省」的至理名言。第二批板子到此又送完了。Pepper 又走回路口找 Richard 拿取剩下的木板。這次 Richard 只給了 Pepper 兩塊木板，看來只要再把這兩塊木板送出去就可以得到鑰匙了，於是 Pepper 更加緊腳步，拿出了第一塊木板，上面寫著：

> This proverb says :
> Tart words make no Friends. A spoonful of honey will catch more

...lies than a Gallon of Vinegar
other words :
Don't say mean things to people
They'll like you better if you're nice

木板上面的話讓 Pepper 想到關在二樓，難得來的 Nettlesome，於是 Pepper 走到她的窗下，身上所收集的小石頭輕輕的丟擲到她的窗戶，...tlesome 在聽到窗戶的聲響後打開了窗戶，...pper 也就趁此機會把木板丟了上去。

接下來只剩下最後一塊木板了，在最後一塊...寫著：

...recompense the pangs of vice
other words :
Don't cheat people out of their
you'll regret it if you do

對了！這應該是說 Roland，於是 Pepper 把最後一塊木板交給了 Roland，而這一份糾正所有...錯誤的工作也就到此結束，也該是回去找...hard 拿報酬的時候了。

走回到路口一看，原來的小亭子已遭到破壞，而 Poor Richard 也不知道到什麼地方去了，原來亭子的地只留下一個大袋子和鑰匙。

...epper 拾起了掉落在地上的鑰匙和袋子，打開袋一看，原來裡面裝的是一套女性的衣服。...epper 覺得這衣服有點眼熟，好像就是 Deborah 的那一套，難道說……。算了！這一切也都只是猜測罷了，還是得找到 Deborah 一切的事情才有可能真象大白了。

Pepper 想起身上製作萊頓瓶的材料已經備齊，於是走到了 Penn Mansion 的前面。Pepper 先把鉛紙塞入了乾淨的玻璃瓶中，在此玻璃瓶裝入了清澈的河水，塞上塞子，再插上鐵棒。OK！萊頓瓶也就完成了。

Pepper 回到了富蘭克林的家中。Pepper 走入了後院中，把剛剛在工作室中拿到的實驗文稿遞給富蘭克林看後，富蘭克林答應如果 Pepper 能爲他補充熱水，便幫助 Pepper 完成風箏實驗，但是 Pepper 也得自行把實驗中所有用具準備齊全。對於 Pepper 而言，實驗所需的用具大略都在手中，現在只剩下風箏了。倒是熱水要如何取得呢？

Pepper 走回客廳中，正要拿起火爐邊的火柴便遭 Sally 的阻止，因爲 Deborah 不許 Sally 再提供熱水給富蘭克林，所以 Sally 告訴 Pepper，除非是發生了什麼緊急事件，不然不讓 Pepper 點燃火爐。

這下可好，不把火爐點燃怎麼會有熱水出來呢？Pepper 想了一下，終於想到了一個絕妙的 Idea，Pepper 拿出剛剛在後院中摘起的蕃茄，再用力往胸前一砸，然後大叫一聲「我受傷了！」。果然 Sally 在看到 Pepper 的模樣後大吃一驚，連忙把火爐的火升了起來，Pepper 的目的也就達到了。

Pepper 回到了後院中，只見在露天浴池上方的水管已經開始源源不絕地流出熱水來了。Pepper 走到了富蘭克林面前把實驗所需的用具一一萊頓瓶、鑰匙、風箏線及文稿放在浴池前。現在只缺一只風箏了，不過最後的風箏要到什麼地方去找才是呢？Pepper 邊走邊想不知不覺之中已經走出了富蘭克林家的大門。就在 Pepper 還來不及有所反應的時候，身邊已經變成爲五彩繽紛的顏色，看來又是另一次的時光旅行，只不過這一次的目的地是什麼時代呢？Pepper 在時光隧道之中不停的旋轉著……

在經過一連串時光穿梭後，Pepper 發現自己身處在一個全然陌生的環境之中，旁邊是一個美麗的池塘，而在池塘之中上下浮沈的好像是富蘭克林，只是年紀看來似乎年輕了許多，Pepper 這才想到原來她是被傳送到富蘭克林的童年時代來了。只是現在在池塘中的富蘭克林好像正遭到什

麼困難一樣。

Pepper 躲在一旁瞧了一會兒終於知道了事情的來去始末。原來富蘭克林正在流水中做一項實驗，但是他脫在岸邊的衣服卻被頑皮的 Darcy Hancock 拿走藏了起來，所以富蘭克林便無法上岸，只好一直待在水中。Pepper 走到岸邊和富蘭克林交談，富蘭克林要求 Pepper 幫他將衣服拿回來。於是 Pepper 和 Darcy 溝通後，Darcy 硬是不肯歸還富蘭克林的衣服，看來不來點兒技倆不成。湊巧 Pepper 看到在岸邊的樹叢上有一塊破舊的餐桌布，一個「鬼」點子便在 Pepper 的腦中形成了。

Pepper 套上了餐桌布，並且以緩慢微抖的語調嚇唬 Darcy，果真是「惡人無膽」。Darcy 在看到 Pepper 所扮的鬼後便丟下富蘭克林的衣服連滾帶爬的溜走了。Pepper 拾起散落在一地的衣服，然後把衣服交給在池中的富蘭克林。富蘭克林穿好衣服以後，便很高興的邀請 Pepper 與他的家人一起共進晚餐。

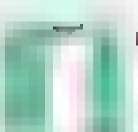
在愉快的晚餐之後，富蘭克林因為還要做一些瑣碎的事，便先把 Pepper 留在前廳之中。在富蘭克林出來之前，Pepper 便在屋子之中看來看去，一些曾經只能在歷史課本中看到的東西現在正一一的呈現 Pepper 的眼前，像是富蘭克林家是做蠟燭的、門口前的藍色球標記等等。

就在 Pepper 感到無趣的時候，富蘭克林剛好忙完走了出來。兩人剛剛說話說到一半之時，富蘭克林父親的聲音由後面傳了出來，原來是找富蘭克林要做蠟燭用的棉線，只是富蘭克林好像早已忘記了這件事，所以富蘭克林便轉頭向 Pepper 求救。Pepper 想起在 Penn Mansion 外面樹上所拿到的棉線，於是便由袋子中拿出了棉線交給富蘭克林，富蘭克林便高高興興的交差去了。在富蘭克林回來的時候手上多了一隻風箏，原來是要送給 Pepper 的。Pepper 在接過了風箏後還來不及說話便發現自己又再一次的進入了時光隧道之中。

回到了 1764 年的 Pepper，迫不及待的走進富蘭克林的後院，把最後一項的實驗用具一一風箏交給富蘭克林，這一下所有的實驗用具都齊全了。富蘭克林因為曾經親口答應 Pepper 也不便再反悔，只好帶著所有的東西，和 Pepper 來到了小山丘上。只見風箏緩緩的飄起，慢慢的已經高到只剩下一個小點了，富蘭克林一面將風箏放高，一面向 Pepper 解釋整個實驗的方法。

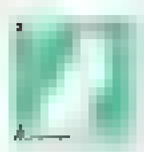
終於！一聲雷響，一道閃電擊中了風箏，歷史上偉大的一刻發生了，Pepper 與富蘭克林完成了實驗。而閃電在擊中風箏的同時也把部份的電力傳到 Pepper 與富蘭克林身上，富蘭克林在遭到這強大的一擊後好像有了點改變……

小測驗 3



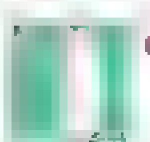
Q：萊頓瓶的真正作用為何？

A：(D) 它儲存了能量，就像是一個電池一樣。



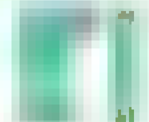
Q：以下所敘述的那一項不是正確的？

A：(C) 富蘭克林和他的哥哥一道出海。



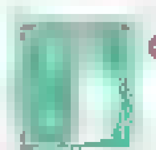
Q：「藍色球」的標記是代表著什麼意思？

A：(B) 那是富蘭克林的父親所經營的蠟燭和香皂店的標記。



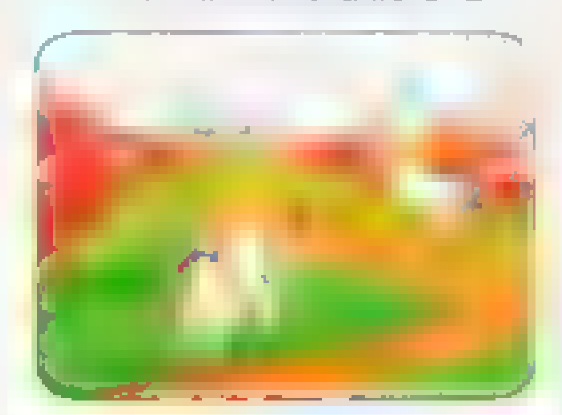
Q：下列那些是富蘭克林小時曾經學過技能？

A：(D) 以上皆是。



Q：風箏／鑰匙實驗真正想要證明的是什麼？

A：(B) 為了證明閃電就是電。



下期待續

宗旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並[illegible]之休閒軟體[illegible]者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的製作[illegible]及設計能力。

主辦單位：

智冠科技有限公司　中國時報　工商時報　中時晚報

中華民國資訊工業策進會[illegible]　[illegible]軟體協會

協辦單位：

[illegible]

比賽方式

[illegible]

參賽組別

[illegible]

A. [illegible]

B. 戰略模擬類 [illegible] 表現方式不在此限。

C. [illegible]

[illegible]

特別獎

[illegible]

自由獎

[illegible]

[illegible]

A. 觀摩組：

[illegible]獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名 可得獎金新台幣[illegible]元整 獎盃乙座。

2. 銀牌獎乙名 可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

3. 銅牌獎乙名 可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。

4. 佳作二名 ：各可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

[illegible]

本分類別決選分數達標準者，取前十名，其獎勵辦法如下：

凡得獎者每一作品致給獎金伍萬元，獎盃乙座。

C 金磁片強棒獎：強棒獎乙名可獨得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。

D 金磁片創意獎：創意獎乙名可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座

※以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

九、參賽資格：

A [illegible]，一經查覺，將取消其參加資格與獎杯，獎金。

B 主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權。

C 參賽者必須為中華民國國民，港澳居民（含大陸地區）及旅外華僑。

I、可顯示「彩色」之 IBM PC 及 100% 相容機型之休閒軟體。

II、須為尚未發表或流傳之創作作品。

III、參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

IV、參賽作品若發生著作權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

十、參賽辦法：

A 8月31日截止收件，以郵戳為憑。

[illegible]

以後將排號審查：

[illegible]

十一、頒獎日期：

預訂於10月11日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。<暫訂>

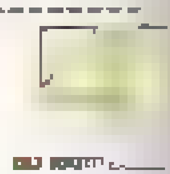
姓名：	性別：男　　女	出生　　年　　月　　日
身份證字號：	聯絡電話：(H)　　　(O)	
職業	公司或學校名稱：	
參加組別：	類別：	
聯絡住址： 永久住址：	遊戲名稱：（中文） （英文）	
經歷：		
創作動機：		

＊一、以上各項請以打字或正楷填寫。（歡迎複印使用）

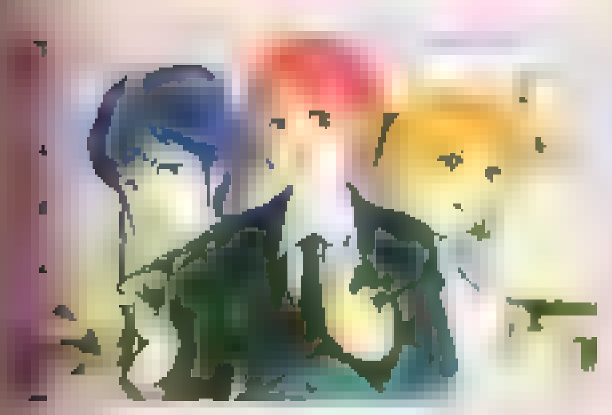
二、參加組別（競賽、初級或強棒獎）請確實填寫，如未填寫，將以競賽組參加比賽

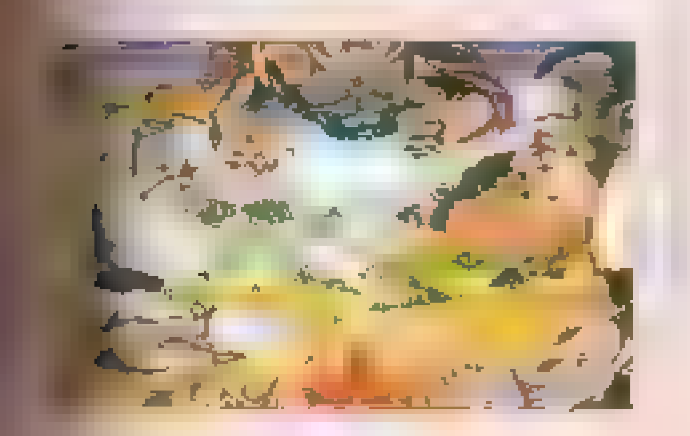
三、參賽者必須連同作品之原始程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身分證正反面影印本及照片（＊＊參賽者如兩人以上須同時附交身分證正反面影印本、照片兩張及報名表）以限時掛號寄至[illegible]市郵政[illegible]號信箱[illegible]

四、詳情請洽智冠科技有限公司企劃部活動組負責人 聯絡電話 (07) 384-8088 轉 279



加州運動會II是繼雪國狄斯耐之後出的運動綜合類遊戲，也是本人所喜愛的類型。者自從買回去的第一天起，分便源源不斷，不管是山頂骨、滑板、衝浪一下，輕鬆便得高分，但是像大、機、勇敢的我，卻敗在滑翔翼項，詢問他人，所得到的答都是不會之類，一無所獲，滑翔翼經本人多次飛行之，發現一件不變的定理——有去無回！不是掉到海裡魚，便是撞崖一命嗚呼！多啊！於是本人至今約已一年不碰這個遊戲了，那哪位仁能夠教插技巧，敢插謝啦！





聽說大宇資訊推出一個名叫「麻將學園」的遊戲，素有「撲克狂熱份子」之稱的我，便趕緊跑去電腦公司搶購。

回到家裡，花了約三十分鐘看完說明書後，便開始我和電腦的「十三張」大戰。說到戰況，可真是非常的激烈，雙方你來我往，不分勝負。

沒多久，首位美女就因後繼無力，拜倒在我的牌技下，但接下來的情形卻是呈現一面倒的狀況了，不服輸的我便再度挑戰（其本身有自動接關功能）。唉！不到十分鐘，又敗下陣來，真丟臉！

玩了二、三天後，我發現電腦也懂會作弊的（美其名是AI很高）。有時它拿到超級好牌時（像四梅、同花順），便會要求點數乘以二倍或三倍，不然就加點，而我們又不能拒絕，所以我就常常被它「打槍」加「賭」再乘以二或三倍，相信會玩「十三張」的人都知道這樣的後果是多麼慘慘。再不然就是明明可以「打槍」的牌，卻好死不死的被「擋」住了，你說氣不氣人？！

好了，不多說了。這幾天我已請了高人指點，手上也隨時準備一付牌等著「實戰模擬」，祝我好運吧！

LOBO

看到軟體世界44、45期強力介紹的風雲霸主，驅使我也去買一盒來玩玩。片頭畫面雖然只有幾秒，但效果非常好，不過玩起來卻不能使人盡興，在舞台上所獲得的東西、食糧，無法帶至下一個舞台，空有幾萬食糧到頭來還是「無路用」。

再說如果地形複雜一點，那位隊長幾乎是個Idiot（白痴），非得給他條生路走才會聽話。藉此機會去喝口茶，那位寶貝隊長竟然走錯路了！氣煞我也！

有時掠奪了幾個小村莊，才發現敵方竟匯聚成一超級大隊，以一般十兆我隊所能也，只好請Tools整一下狠招，才使得敵方俯首稱臣。還有兩支小隊隔著小路在攻打，一隊正在使用他們心愛的大砲在砲轟，另一隊中竟然還有人跑去掘羊，等我奪取了其他的村莊回來，兩隊的人數竟然愈打愈多，這未免也打太久了吧！

雖然有著種種的缺失，但其方面還是不錯，例如片頭和背影音效、羊叫聲、伐木聲，盘在四周，使玩者就像身入其境一樣。最後希望製作本遊戲的年華公司，以後出的Game密碼能簡化些。畢竟密碼只能防君子不見得能防小人，為了在操作手冊上找那小圖，壞了眼睛是划不來的。

函祈

不吐不快

中文版

[illegible]到這遊戲啊！我倒要感謝它，就是因為它我才可以〝光明正大〞地玩 Game，因為以前老爸禁止我玩 Game，所以玩 Game 時都是〝偷偷摸摸〞的，可是自從爸爸從我的軟體世界雜誌上得知有麻將遊戲的時候，那時老爸的觀念就不一樣了，馬上叫我去買一套回來玩（因為老爸玩麻將的速度還算快得可以），我去買時，毫不考慮地就買下了香港麻將中文版。

從雜誌上的廣告上得知它有非常棒的語音和 Super VGA 的畫面，光是這兩點就足以讓我流光了口水。一玩之下，果然名不虛傳，此遊戲真是棒得沒話說，尤其是AI相當強，不會讓你覺得你是和一群白痴在打麻將。更誇張的是，這個遊戲讓從來不花兩小時以上的時間坐在電腦前的老爸，竟然為了這個遊戲，午飯吃飽後，股票行情看完，馬上上來報到。晚上更不用講了，簡直到了〝走火入魔〞的地步了。至少，在過年時便不會輸了，想到這點，老爸的嘴又笑得合不攏了，而且魚尾紋又夾死好幾隻無辜的蒼蠅了。啊門！

笑傲江湖，一個在大幅廣告造勢下，隆重上市的遊戲。起初玩的時候，覺得是一個很創新的遊戲，這個觀點直到我護送林平之到向陽老宅找尋「辟邪劍譜」後，才完全的改觀。

在殺死封不平後，岳不群命我護送林平之去向陽老宅。就算他的武力再差、再爛，也不該只顧走，被人砍了也沒有反應，再說，被砍沒反應也就算了，他去送死，我還要跟他一起死（自刎而死），什麼跟什麼呀！

真正讓我抓狂的是密碼，實在是可惡之極，玩不到幾分鐘就要再打一次密碼（記得有一次，當我在林中與魔教爪牙打到緊要關頭時，一按F2要補血時，突然電腦要求鍵入密碼，一打完密碼，還沒來得及補血就給人斃了，嗚⋯。）

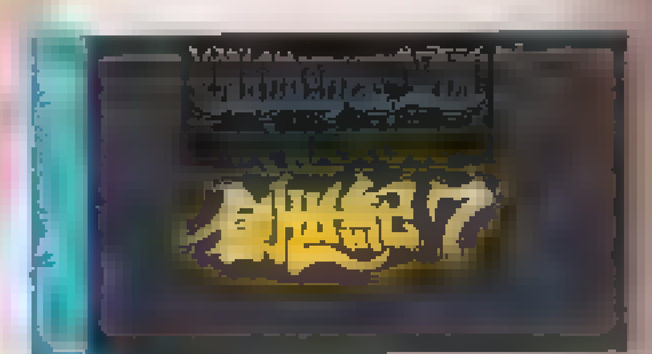
在此非常的希望軟體世界能把林平之的智商和行為加以修正，別讓我一小時自刎十幾次。更希望把密碼鍵入的方式簡化一點，不要再玩這種折磨人的把戲了！

創世紀VII

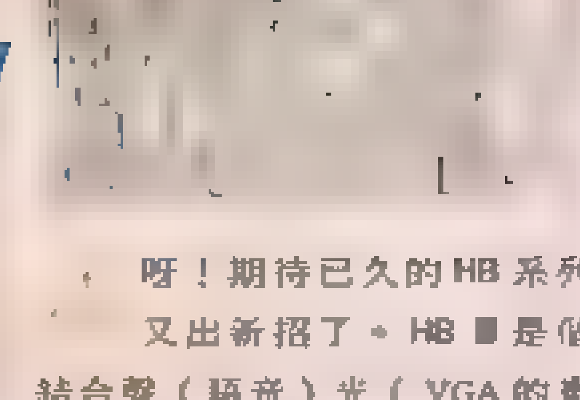
相信各位聖者們都粉碎了守護者的野心了吧！小弟也是。由於玩完了創世紀7，而後半部巨蛇之島仍未推出，害得創世紀迷們「心神彷彿」、「茶飯不思」、「面無人色」⋯（廢話）

創世紀7的法術製作得十分出色，不像恐怖劇場般要自己配製，但各位玩家們有否用「末日決戰」這個法術呢？手冊上說這是沒有人用過的法術，據說會令全BRITIANNIA的生物死掉，心想沒有這麼便宜的東西，便沒有理它。但玩破臺以後，沒有東西可玩，便買來試試看。由於是第八級的法術，所以九級之後才能使用。有一天正陪伴隊友們坐船，心裏極沉悶，忽然想起法術，趕緊SAVE，使用末日決戰，即時雷電交加，地動山動（是真的，不信可試試）。全隊隊員伏在地上，心知不妙，使用HELP返回LORD BRIT的城堡（因為我知道他和ALTIN都是不會死的）。見到他便和我說話，他說全人民都死掉了，守護者也不要BRITANNIA了！哈！如此一來，不也是阻止了守護者的野心嗎？不也是破臺了嗎？哈哈⋯

JOH



不吐不快



位GAME网的居民們大家好，我是剛剛洗劑了在不顛尼亞所發生的浩劫，凱旋歸的聖者。所幸我還有「機」和諸位同好暢談在「冥河湖」中長達17天的甘苦辛，相信各位也一定逃出了惡的掌心，過了一個愉快的暑吧！

令我印象最深刻的地方，是通往法師Tyball房間前的個石室，我在裏面不知死了次，寶貝硬碟在那不斷的儲、讀取中，好不容易走到了Tyball的門，進門之後立刻發一陣激鬥，Tyball慘死在的劍下，救出了公主，埋好Sir Garamon後，將八樣寶物人最後的熔岩中，逃出了那不見天日的鬼地方，「好的結局畫面會……咳！

到最近發現在第7層南方的坑東邊有一個凹入部分，使reveal法術可以找到一個密，可通往Tyball的房間，害我硬碟被刮得差點冒煙，真是@#%……，還有我玩的職是遊俠，為何經驗值到9636後便不再增加了？當我看完局畫面後，赫然發現我對ack、Traps、Axe三種技能一竅不通，我咧……嚮遊站（轉得好硬喔！）

呀！期待已久的HB系列又出新招了。HB Ⅲ是個結合聲（語音）光（VGA的畫面）效果最好的棒球遊戲了。在美麗的外表下，筆者對其人工智慧真是大大的不滿。使我這個"天生好手"的超級教練大嘆「時不我予！」

我們不談跑壘員的「技作」以及守備球員反應的遲鈍，所要訴苦的是傳球的方式。大家都知道能夠刺殺跑壘員的唯一方式，就是把球傳得又快又準。但是HB Ⅲ中卻不如此。有次電腦在二壘有人的狀況下，擊出左外野平飛安打後，左外野手把球傳給游擊手（當時我玩經理模式），游擊手竟把球傳給二壘手，更糟的是二壘手再傳球給投手，再由投手傳回給捕手。不用說了，打者上二壘，跑者安全回本壘，添得一分，終場電腦就以1：0勝了我心愛的藍鳥隊（也是玩一百多場HB Ⅲ的唯一敗場）。就為了這事，在Exit to DOS後，便在C>下鍵入了DEL C：\HARDBALL\＊.＊，把它除名了。

筆者是SSI的被遺忘的王國（Forgotten Realms）系列的「愛用者」，隊伍自光芒之池、青色껍的詛咒、銀色匕首之謎一路轉戰下來，雖然在各空間的傳送中遺失了不少兵器，但筆者的這支隊伍仍堪稱勁旅；因此當黑暗之池一推出，筆者立刻自國外「走私」了一套回來，馬上就帶領著這一支無敵勁旅在這個悲慘的空間中展開冒險；沒錯，黑暗之池的版圖是最大的，四個空間，隊伍在其中來回穿梭以取得四大神器來面對UBG的攻擊，但是，怪獸也多的令人咋舌，而法術也升到了AD&D系列有史以來最高的境界，但這個遊戲也同時打破了SSI本身的紀錄：當筆者的隊伍經歷過無數戰鬥，打勝了最後三場艱辛無比的惡戰，本想在眾人面前接受勝利的歡呼，這時，一件令人作嘔的事發生了，整個空間除了隊伍和另一個老不死的傢伙外，完全沒有人知道英雄的的光榮事蹟。而在這個太平盛世自然沒有人會需要英雄們，剛剛拯救世界的英雄此刻只好夾著尾巴溜到一個海外小島了此殘生；SSI製造結局的技術已經從為人詬病的一腳踢回DOS改為「毫無缺點」的一腳踢入失望的深淵，這真是遊戲史上的一大進步，讓我們起立歡呼吧！

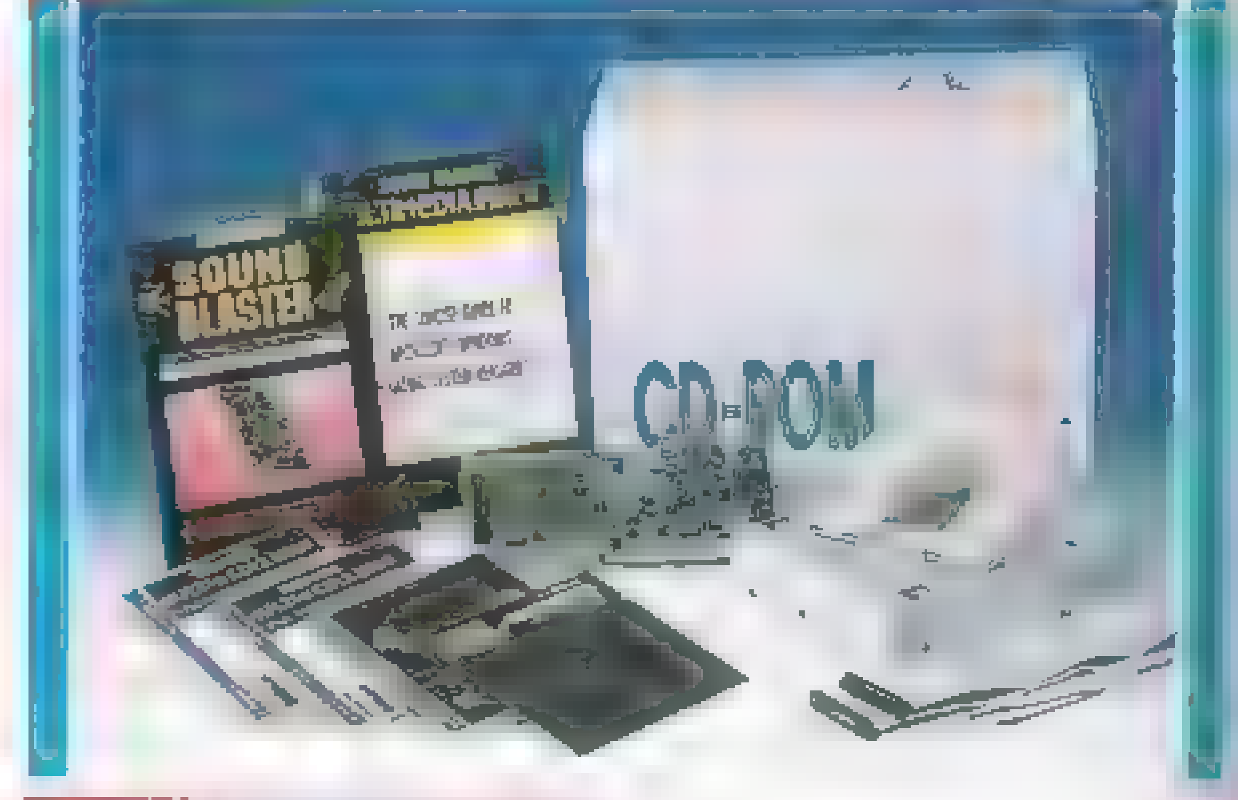
方恨少

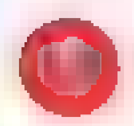
淺談光碟軟體

／Dr.Short

相信有不少的玩家注意到最近一陣子電腦界中掀起一陣多媒體的風潮。MPC、CD-ROM、光碟機……等等名詞不斷出現在各媒體雜誌上。有些玩家可能已經先行投資，一睹為快，有些玩家或許還抱著觀望的態度。本社有鑒於此，特開闢此一專欄，為玩家們（不論有無光碟機）介紹一些光碟上的軟體，也提供玩家購買時間的參考（注意！僅供參考用）。

說來慚愧，筆者平時對於光碟也涉獵不多，又遭到主編臨時趕鴨子上架，只好挑選一些早期的光碟遊戲軟體，來個大鍋炒。雖然這些軟體是早些年的作品，但是也不乏一些新的 idea 及特色，所以也並非沒有其可看性，接下來就請聽筆者一一道來：

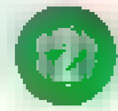




國王密使 V
（King's Quest V）

Sierra 公司的大作，在這片光碟片中的 KQ5 是以全程語音來表現。至於畫面以及劇情上則和磁片版的 KQ5 沒有差別。但是其優點（全程語音）對於國內的玩家而言則可視為一項缺點，因為語音在進行的同時在遊戲畫面上並不會出現對話視窗，這對不是以英文為母語的國內玩家而言，更是令人望而怯步。

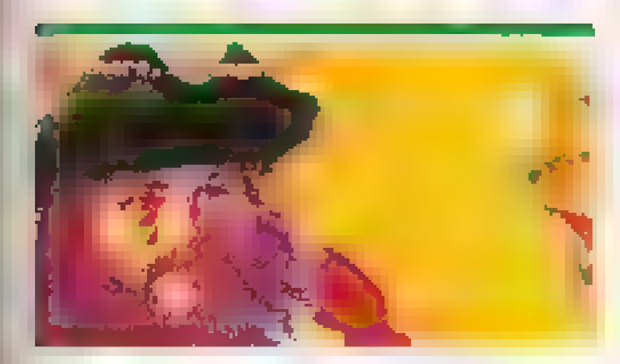
在國內來說，要看懂畫面上那些艱澀的英文已是非常痛苦，更何況是用聽的，只怕若是讓沒有玩過磁片版的玩家來接觸 KQ5 CD 版，說不定根本是不知所云。但是以其語音的表現而言還算是可圈可點。

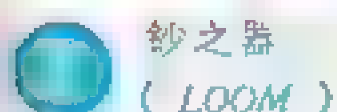


猴島小英雄 I
（Monkey Island I）

Lucas Arts 早期的成名大作，在光碟版中玩家可以選擇多種語言（只可惜沒有中文！），畫面及音樂亦和原來的磁片版相同，只是在物品欄的表示方式由文字轉變成與亞特蘭提斯之謎一樣的圖像式，使玩家的想像空間更加廣闊。

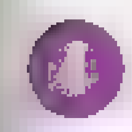
較新奇的一點是當初國內在發行 Monkey Island I 時只發行了 EGA 的版本，而在這片光碟版的 Monkey Island I 中玩家就可以見到與 EGA 版相差十萬八千里的 VGA 256 色版本，保證〝好的讓你耳目一新〞。至於劇情動畫方面則與磁片版一樣沒有什麼改變。





紗之器
（LOOM）

…樣是 Lucas Arts 的冒險遊戲，這個遊戲在光碟版上的表現除了語音之外也沒有什麼較為突出的部份，只是玩家也同樣可以在光碟中見到 VGA 的畫面。光碟版除了將其優美的音樂表現得淋漓盡致，並且把…使用 Ad-Lib 或是聲霸卡的玩家無福享受的〝天鵝湖〞演奏曲加入變成遊戲的背景音樂，…者保證光碟這首背景音樂就…回票價了。



Wing Commander & Ultima 6 合輯：

這是美國 Origin 的兩套大作…一個合輯，或許是因為當時…較不注重光碟這一部份的銷…量，一整片光碟可以說相當…一片薄薄的硬式磁碟機…怎麼說呢？在這片光碟中…兩個遊戲，根本是完完全全…自磁片版中〝移植〞（搬移並…植入光碟），也就是根本就…磁片版的遊戲，在這片光碟…玩家也不可能聽到 MT 32 中

悠揚的音樂（除非你本身有 MT-32，不然最好也是只有 Sound Blaster 的音樂）。既然是由磁片版中〝移植〞過來的遊戲，更別指望它們會有什麼特別的表現了。

這是 Sierra 公司在很久以前推出的磁片版遊戲，只是對象是針對兒童而設計的，在遊戲者每做完一小件事情就能聽到…段兒歌。在光碟版的 Mother Goose 不但全部改頭換面，全部成為 VGA 畫面，連以前 PC Speaker 上發出的音樂也變成了動聽的樂曲。

若是以幼教軟體的角度來看之，這是一套非常值得推薦的軟體，不只是因為遊戲中的英文淺顯易懂，在整體聲光效果而言，它提供了非常吸引人的一個童話世界，對於大人小孩的吸引力十足。

Just Grandma & me：

這是一套真正的 CAI 軟體，也可以說是一本會動的圖畫書，只是它所提供的世界及想像空間勝過一本故事書太多太多了。這套軟體提供了十二個畫面，然而在這十二個畫面中充滿了各式的驚奇，玩家可以發現在畫面上的任何一個小物品都可能引發一段可愛的動畫，這些條件就足以吸引大部份的兒童了。

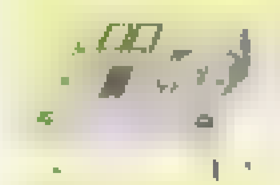
但是這軟體也並非是兒童專用，對於國內的玩家也是一套不錯的軟體，因為它提供了三種語言版本，軟體中的句子或單字都可以重覆播放，倒也是不錯的一套語言學習利器。

以多媒體的角度而言，它所提供〝聲〞的效果的確勝過一般的個人電腦，但是它也並不是沒有缺點。

以現今的市面上各家廠牌的光碟機而言，各自有各自的標準，誰又有資格成為未來真正

的標準，值得深思。而光碟機的廠牌衆多，對於選擇上又是一大難事，以下筆者提出幾點光碟機的缺點供玩家們參考：

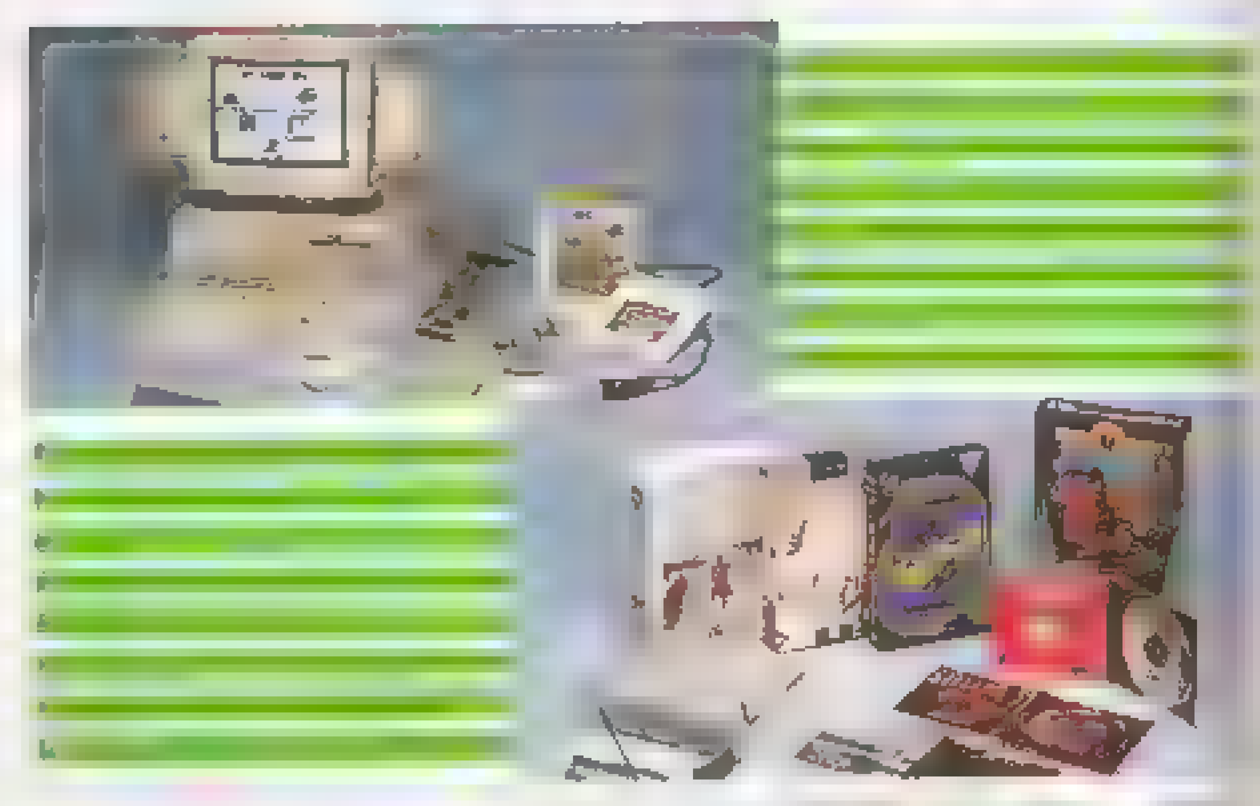
1. 速度：光碟機速度太慢一直是個潛在問題，現在許多軟體的程式越來越大、複雜，如果曾經以光碟玩過遊戲的玩家就可以知道，光是進入遊戲就得耗掉大半的時間在光碟機的讀取上，眞是太不符合經濟效益了。



2. 相容性：就像筆者上面所說的，目前尚無一個完整的標準可遵循，誰又能斷言未來光碟機的發展？

3. 存取：市面上的光碟機大多是唯讀式光碟，也就是說只可讀取不可寫入，也並非沒有可讀寫式光碟，只是其高價位非一般 user 可以負擔得起，所以就算有了光碟機的玩家，硬碟還是必須的。（如果要玩些遊戲，總得有存檔的空間吧？）這麼一來，硬碟的「運動」頻率可就大增了，因爲有時還會在硬碟上建個虛擬什麼的。

4. 記憶體：一個光碟驅動



程式約略 40~50K，傳統 640K 再加上一些 Mouse 驅動程式或是其他雜七雜八的程式，User 有時光爲了「擠」出那一點點的記憶體就得忙個大半天了。若是花了大半天還擠不出來，那時的怒氣可眞的是×△＊@&……。

5. 軟體來源及價位：目前國內尚無一個完整的管道進口這些 CD 軟體，也就是說玩家要玩的軟體也不一定能在國內找到，就算找到其價位如何又不得而知了。

其實嚴格說來，多媒體系統較適合存放一些大量的資料，像是百科全書一類佔空間頗大的資料，可以很輕易的存入一片 600 MB 的光碟中，既不佔空間，又比書本易於收藏。或是一些圖書館中的資料也可

以較容易保存，而不必注意存維護的問題。至於遊戲軟體，以目前光碟機那些缺點來看，或許還有一大段差距吧！不過這只是筆者單純的看法，或許也因爲筆者對 CD ROM 了解較淺，若有錯誤還希望行家不吝賜教。

明星職棒 III

史上最終極的棒球遊戲

「球賽目前已進行到九局下半，二人出局，一、二壘上分別有跑者，下一棒打者是洋基隊第六棒Bill Dickey，雙方比數是3：4，洋基隊落後奧克蘭運動家一分，運動家隊王牌投手VIDA Blue正看著捕手的暗號，準備投出下一球……」五月炎熱的下午，收音機傳來Ron Barr熟悉的聲音，雖然球賽已到了勝負關鍵的緊張時刻，但燥熱的天氣仍使我提不起勁來。

我走進了遊戲精品店，正懶洋洋的四處觀望時，忽然間，精品店櫃子上的一角吸引了我的目光，我拿起了那一套新GAME，眼睛一亮，耳朵似乎不再聽到球賽，思緒飄到遠處的棒球場上，原來它就是我期待已久，終算推出的新GAME——明星職棒II（Tony La Russa BASEBALL II）

重新出發

當你第一次進入明星職棒II時，最先體會到的，就是它比第一代更方便的功能選單以及靈活許多的操控性。在明星職棒I裏，複雜且不靈活的控制鍵常會氣走不少玩者，且在球賽進行時，每個球員都好像是做慢動作播放似的，用分解動作投球、打擊與守備，看得真是會令人「氣t??得命」。再加上不甚流暢的畫面捲動，有時候實在會有一股衝動，想拿起一把錘子……。但在明星職棒II中，這些問題已得到了令人相當滿意的改進。

下拉式的選單使我們不再去背一些繁雜的指令，遊戲進行的速度流暢許多，再加上可調整動作速度的功能，我們總算可以進行一場「正常」比賽了。再者，畫面的流暢亦遠勝過明星職棒I。對了，為了方便玩者，明星職棒II還提供了支援滑鼠的功能，除了在選單可以用之外，甚至在球賽進行時，也能用滑鼠操縱守備球員。

有些人批評明星職棒I中商業氣息過重，尤其計分板的廣告，更是突兀的。「明星職棒II」改進了這個毛病，除非你需要，不然遊戲不會提供額外的訊息。

之外，第一代新增的功能中，最令我激賞的兩點：第一是棒球卡式的肖像，第二為精采動作的重播功能。

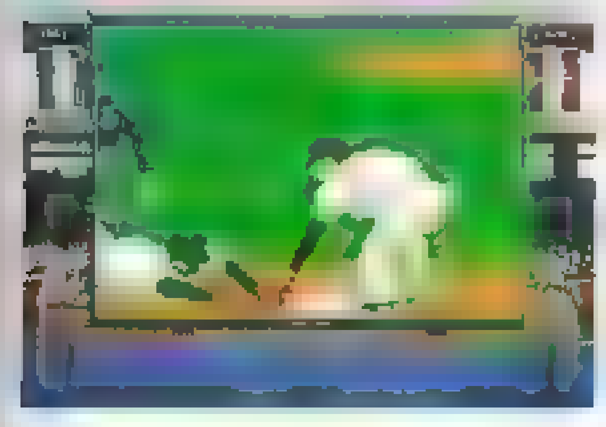
棒球卡的功能，使我們感覺到這個球員更具有真實性，而且，它內部的相片資料相當豐富，很少有重複的現象發

豐富的人物肖像

生，精采動作重播的功能則使人有看電視轉播的感覺。每當球員們有特技演出時，遊戲就會秀一段精采的動畫，讓個人的心情又達到一個高潮。

新增加的功能與改進的地方當然不止這些，在下面各小節中，我將就各項優點與君細細分享：

Touch out！



明星職棒II在外觀上最大的特色，就是它強調真實的球場景觀。在設計小組的精心設計之下，許多歷史上有名的球場，如康尼麥克球場、柯米斯基球場以及運動家公園等，彷彿重現在你我的眼前，如果你夠細心的話，你還可以看到藍藍的天、白白的雲，搭配上綠油油的草皮，真讓人有股被原野的清風吹拂的感覺。

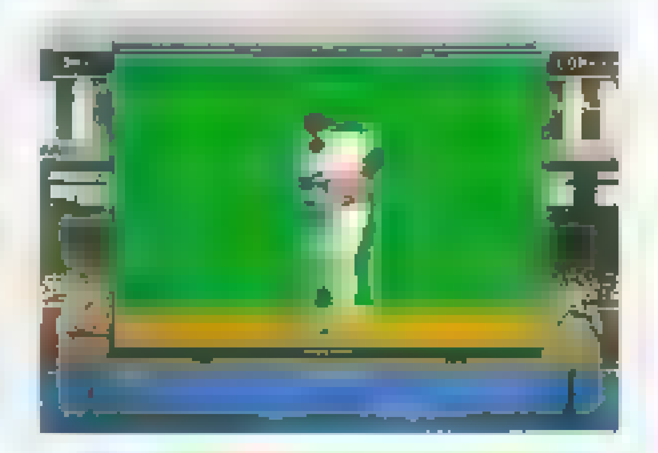
眾多球場供你選擇

再提到音效及語音部分。最近的GAME有一種流行趨勢，就是喜歡運用語音效果。而運動類的GAME更喜愛運用語音來製造現場立即實況轉播的氣氛，如燃燒的野球III、名流高爾夫386等皆是如此，明星職棒II也不例外。為了錄製語音效果，他們找來了大聯盟的播音員Ron Barr來助陣。

在遊戲進行時，如果你有聲霸卡或魔奇金霸卡等與聲霸卡完全相容的音效卡，加上足夠的記憶體空間，你就可以聽到全場的立即播報。其他特殊的音效如擊球聲、球的彈地聲等，都有水準以上的表現。

前面提到本遊戲的精采重播畫面，根據SSI公司的表示，它們是設計小組從錄影機上抓下來，經過數位處理和加入新的背景之後，所呈現出來的。

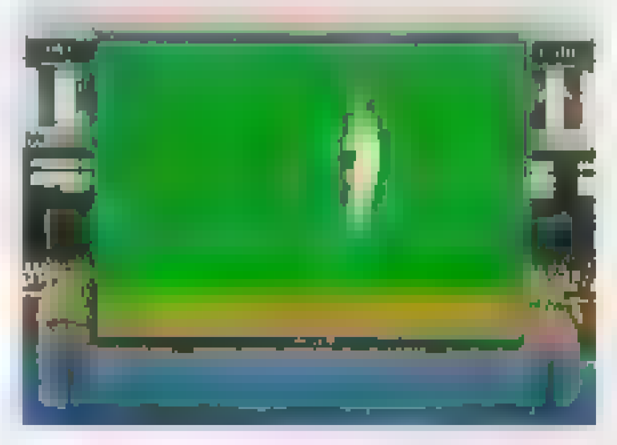
流暢的動作表現。



隨著球隊的不同，重播時球員球衣的顏色也不同，故不致會有太唐突的感覺。棒球卡式的人物肖像也是利用類似的技術完成，逼真的影像，還真會誤以為那是真的照片呢！

再來談到一般人較少注意的電腦AI問題。一個好的棒球遊戲，如果沒有好的AI，那也是不耐玩的。明星職棒II在跑壘與守備上的AI均比一代強很多，像是一代電腦的跑者會利用你野手選擇的時機或失誤的時候，積極向前推進，而守備球員在外野接到球後，也不再傻呼呼的只朝內野傳，而會選擇最適當的球員來接球。凡此種種，不勝枚舉，顯示設計師們不再只重視華麗的外表，也開始專注於遊戲的內涵和耐玩性。

滴水不漏的守備。



講到真實度，那就是明星職棒II最值得傲視其他棒球遊戲的地方了。它除了能充分模擬比賽時可能發生的各種狀況以及各種規則和制度外，更將可能影響到球賽的許多物理現象，如濕度、溫度、海拔、風速和球場大小等納入考慮進去了。在如此寫真的環境中，你將可以發現，溫度每增加5%，球的飛行距離就會增加2%。這麼完美的遊戲，你怎能不心動嗎？

一個職棒選手一生最大的夢想，就是進入大聯盟，在明星職棒Ⅱ中，你可以盡情享受162場季節賽，如果你能脫穎而出，更可打進世界大賽。當今有許多職棒選手他們最大的遺憾，就是沒打過世界大賽。像是當今美國國寶——德州遊騎兵隊的老投手萊恩，他打了二十幾年的球，年年表現不凡，但卻始終無緣進軍世界大賽，這也是他這輩子最感失望的一件事。你我運氣都比萊恩好，只要經過一定的努力，你也可以完成萊恩未完成的夢想。

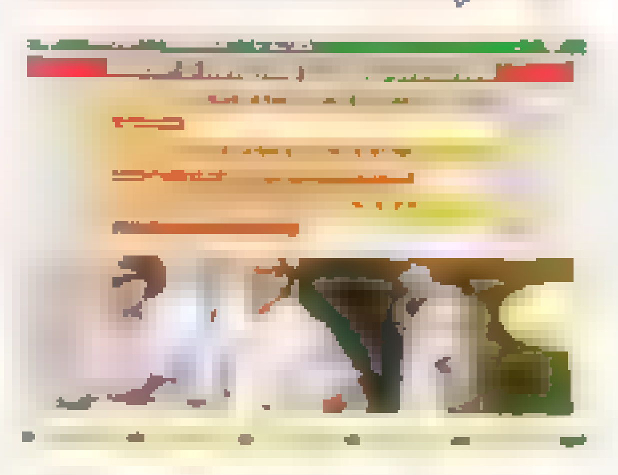
不成功、便成仁！

以往在玩棒球遊戲時，常會覺得電腦對手除了球員不同外，經理的作戰方式都是一模一樣，這種比賽打久了之後，常會給人每一隊都是同一個人在指揮的感覺。"明星職棒Ⅱ"根據這項缺失，加強每一個經理的領軍個性的差異，使每位經理的作戰特性都不同，有的很積極，以長打加速度大膽取分；有些很保守，常會用犧牲戰術慢慢取分。

除此之外，你會發現，"明星職棒Ⅱ"中的球員受傷情形，會使你的球員調度發生困難，增加遊戲的挑戰性。明星職棒Ⅱ中，這些傳統均被保留，球員依然會疲勞、會受傷、會失誤，也有高潮和低潮，你必須真正用心去關心你的子弟兵，隨時調整陣容，才能保持球隊戰力始終保持在最佳狀況。

完整的棒球紀錄一直是明星職棒系列最引以為傲的地方。承續傳統再改良，明星職棒Ⅱ依然有功能強大的

選手狀況值



紀錄表，可依你的需求做各種的排序，你可以查最多勝投、最多全壘打和打擊率等。除了原有的紀錄外，它也增加了投手的暴投和牽制的紀錄等，使功能更完備。球員名單也增加至40人，還多了大聯盟中的新人參賽制度。球員的士氣和領導能力也列入紀錄，並影響到球員的交易。一切的進步，目的無它，都只是要使遊戲更真實，更完美。

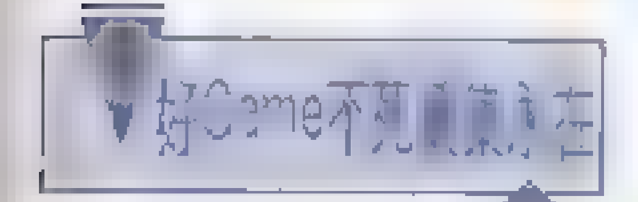
不可否認的，再優秀的遊戲也會有一些小缺點，明星職棒Ⅱ最令人無法忍受的，就是它牛步的速度和遲頓的操控性。雖然比起一代，這個問題已改善了很多，但仍不夠完善。再者，音樂一直是SSI永遠為人詬病的地方，SSI不重視音樂已經很久了。明星職棒Ⅱ除了開頭的一小段音樂之外，遊戲進行時便不再有任何音樂了。雙打的功能也一直不佳，兩人無法同時用鍵盤來操控，限制了雙打的可玩性。但不論如何，瑕不掩瑜，這些小缺點，依然不能阻擋住太陽的光芒。

「嗶……嗶……，洋基隊Babe Ruth擊出左外野全壘打，演出大逆轉，粉碎了奧克蘭運動家隊王牌救援投手Fingers的救援記錄……」大逆轉的實況把我從思緒中拉回現實世界，但我卻不再注意Ruth的全壘打，也不再用心於這場精采的球賽，心中唯一的念頭，就是趕快回家，坐到電腦前，開始我自己的球季賽！

／WESLEY

「手刃大魔王準思以後，我們受封為『王國的英雄』，日子眞是快樂逍遙。一天在酒吧中，我們正和往常一樣，向深水城的居民們述說著過去的光榮。突然，門外進來一個陌生人，向我們走來。

「你們就是殺死準思的英雄吧？我家主人有件事要請你們幫忙…」就在我們爽快地答應後，卻發現自己已經被傳送到一座墳場中，看樣子，走這趟是免不的了…」



SSI在發行魔眼殺機 II 闇月傳奇以後，旗下的Westwood跳槽到了Origin。筆者和許多玩家一樣，曾以為由Westwood設計的魔眼殺機系列就將成為過往雲煙。不過，SSI並未輕易說拜拜。這次，SSI自食其力推出魔眼殺機 III 血戰札諾爾（ASSAULT ON MYTH DRANNOR），意圖再度掀起潛藏在玩家心底的那份莫名的衝動。可惜的是，成績優劣頗有爭議（或許也是意料中事）。

當我拿到三代的磁片，便立即興沖沖的灌入硬碟。片頭畫面延續二代的風格，但融入酒吧熱鬧的氣氛，令人頗有沉醉之感。看完片頭畫面後，習慣性地選擇傳送二代人物，然後，我的惡夢就開始了。

首先，你必須先退出遊戲在DOS下執行charcopy，轉換二代存檔，然後再進入遊戲。出乎意料之外的是，你只能傳送前排及中排的四名隊員（二代傳送隊員起碼還可以選擇），於是我只好祭出PcTools，將前四名隊員的資料換成我要的。折騰了老半天，終於可以開始玩了，只是，在看到隊員玉照的一刹那，我不禁悲從中來。為什麼？你看看附圖就知道了嘛！我英俊勇猛的俠客居然變成尖嘴猴腮、小眼斜視的醜八怪，嗚……

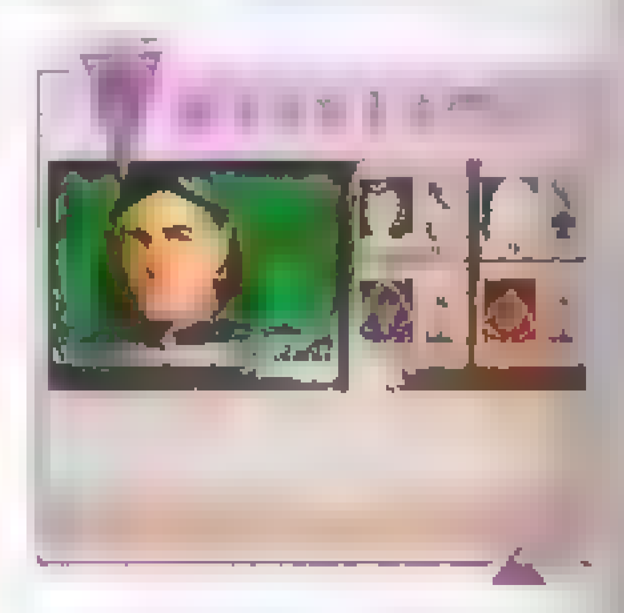
更離譜的是，走幾步路游標就開始給我變成沙漏——在讀硬碟啦！進入一個全新的區域，硬碟讀個二十幾秒也就算了，連出現一隻小鬼都要給我讀硬碟；打鬥的時候更別提了，丟一個magic missile也要讀硬碟，滑鼠也變鈍了，時間遲滯的情形就像用286玩二代一樣，眞讓人氣得想摔電腦（哎唷！要冷靜，要冷靜）。

畢竟是換了一批人做，連風格也不一樣了。三代改變過去所有故事都發生在一整座迷宮的模式，而將場景分成許多部份。遊戲開始你是身在一個廣場中，在廣場中間有一座陣亡將士的忠烈祠（這部份可以不去，對全局沒有太大影響）；穿過廣場後就來到森林：梦...是被邪惡勢力踩躪的…諾爾城（Myth Drannor）。

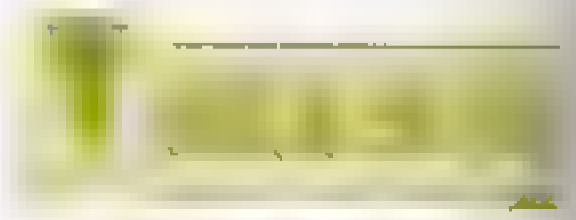
在建築物的格局上，規模比較大的地方是城外的法師公會。除了法師公會外，其他的地方都不會很複雜，方向感好的人，再加上隨時放些地標，連地圖都不用畫；甚至有些野外地方不是因為路太複雜而迷路，而是因為路太寬（6×6以上的廣大區域），讓人搞不清路的左右界限，這對前兩代在迷宮中鑽來鑽去的玩家們而言，倒是另一種形式的趣味。

在法師公會中，較特別的地方就是下水道。它不是一代所謂下水道的地下迷宮，它可是真的有水，而且還可以淹死人！在這裡，你必須運用法術或是護具，讓隊員可以在水中呼吸，並且和怪物戰鬥；至於有些區域是所有法術及所有卷軸、法杖（注意！是「所有」）全部失效的地方，那也只好硬闖了。

還有一些小地方可以顯示出兩批製作群風格的不同。在前兩代都有一個地方可以讓人復活（一代：第五層的矮人牧師；二代：密室中的十字架），可是三代就沒有了（隊員可不能再隨便死嘍！）。此外隊員身上經常帶了一堆廢物，如果你有環保概念的話，一定不會隨地亂丟，於是就會找個經常經過的地方，把東西分類放好，開起博物館來（一



代：第五層矮人王國外的大廳；二代：隱月神殿一樓大廳）。不過，由於三代探險點不在同一處，廢物太多時只好隨手丟棄，實在有點不安。



三代最值得稱許的地方，就是法術的多樣性。法師的法術等級擴大到九層，牧師也增加到七層。同時，法術種

爛蠍子殼好硬，真要命，

有增加，例如攻擊性的法術增加了像是 Spiritual hammer、Finger of death、Acid storm 等。比較特殊的是 Spiritual hammer，它是投擲性武器，但是卻像迴力棒一樣可以再回到施法者手中，非常好用，因此過去所有只比才還要再撿回來的武器都可以進博物館了。

保護性法術也增加不少，而且依據攻擊性法術的性質而分類，像是 Protection from fire 及 Resist fire，可防止或減低火系法術的攻擊，Blessed warmth 及 Resist cold 針對水系法術（如 Ice storm）；Protection from paralysis 可防麻痺等。

治療性法術增加了很有用的 Heal 及 Heroes' feast。前者可一次恢復一名隊員所有的 HP 點數，後者則對全部隊員同時施加 Cure light wounds、Bless、protection from posion、Create food & water 等多種法術。

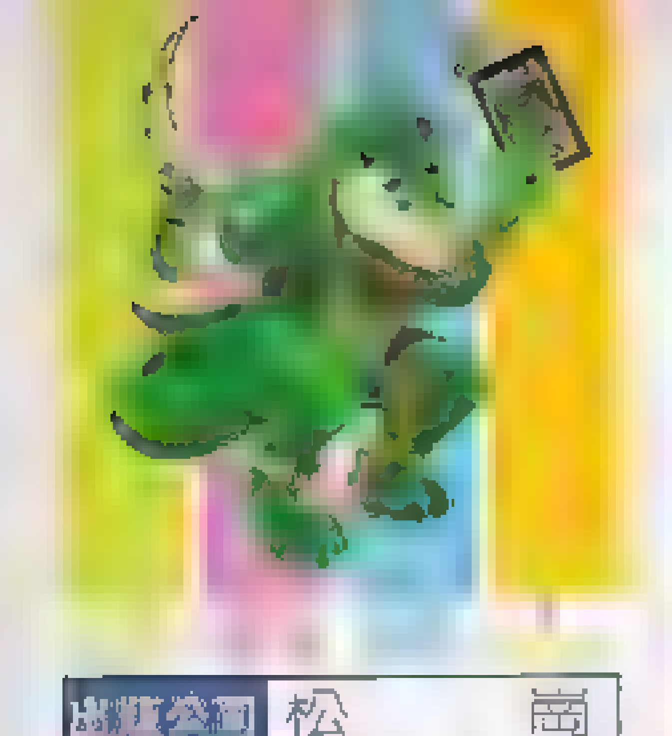
在下水道由於不能呼吸，於是只有靠特殊護具，以及 Water breathing 和 Free action 等法術才能行動。另外，True seeing 及 Detect invisibility 變得非常重要，因為少了前者就看不穿一些幻象牆，少了後者就看不到一些隱形怪物。

大致來說，二代的難度是比二代低了些，謎題不多也不難，怪物也很好打（有些甚至懶得用法術攻擊），而且隨著牧師、法師的能力愈強，攻擊法術也愈多，治療受傷也愈容易。如果你是重新創造新隊伍的話，也不會像一代的新隊伍那樣比不上一代傳過來的。

嗚……全部陣亡了。

總括而言，血戰札諾爾因為無法克服許多技術上的缺陷，使得整體呈現比不上二代，不過這無損其在故事情節及創新的人、事、物上所應受到的肯定。所以，你也不妨試試。

QF-301數位式多功能搖桿
玩家級的標準配備
●IBM相容PC及任天堂相容電視遊樂器適用
●安裝方便，不需任何介面卡或驅動程式
●可作鍵盤模擬及按鍵功能設定
●三型搖桿供您搭配選擇
QF-30
GAME TOOL與PC搖桿之比較
搖桿種類
特性
適用機種
訊號處理
驅動配備
介面卡之需求
安裝方式
遊戲軟體相容性
鍵盤模擬功能
J搖桿卡
一般PC用搖桿
QuickFire



波斯王子 II

出擊公園 松 嵩

各位還記得那個曾經以細緻的動作令當時市面的動作遊戲相形見拙的波斯王子嗎？在結束一代的旅程後，您是否覺得意猶未盡呢？經過漫長的等待，Broderbund Software 公司終於在距波斯王子第一代的兩年後，推出波斯王子第二代（以下簡稱二代）。二代很顯然地針對一代最被人詬病的繪圖與音效方面下了極大的工夫。看來 Broderbund Software 公司大有稱霸整個動作遊戲市場的野心。

對於一代，您是否覺得故事太短呢？在二代裡多達十四關的場景，時間加長為七十五分的限制，可以讓您細細品味動作遊戲的樂趣。您是否覺得一代的敵人太少呢？二代有多種的敵人，各有不同的特性及更高的戰鬥 AI，絕對可以滿足您「活動筋骨」的慾望。您是否覺得一代的陷阱太過簡單，令您英雄無用武之地？二代加入了更多的陷阱及更精彩的插圖，一定可以使您大呼過癮。

劇情簡介

話說在古代的波斯國國王蘇丹的獨生女，愛上一個具有皇室血統的年輕商人。然而這件事卻招來大臣 Jaffar 的嫉妒。於是 Jaffar 便利用國王出征時囚禁該名王子，並逼迫公主於一個小時內與其結婚。

最後王子不但於一小時內逃出地牢，更打敗 Jaffar 救出公主。待國王出征回來，得知王子救了公主的消息，便立即答應了這門婚事，然而正當全國都在為這對新人慶祝之時，卻少有人注意失敗後的 Jaffar 之去向。（以上是第一代的故事）

就在王子和公主新婚後的第十二天，這天早上，當王子走進宮殿，所有人都十分驚訝地注意著他，左右的貴族大臣們的眼神好像是吃驚得說不出話一樣，一種不祥的氣氛湧上心頭。王子慢步前進，到了王座前面，國王和公主的眼神更像見到陌生人一樣注視著他。「公主，到底發生什麼事？」王子來到公主面前輕聲地問著，回答他的卻是一個似曾相識的聲音，同時一個和他自己長得一模一樣的人來到公主的身邊。「他是王子？不！我才是真的，那他…他…他…！噢！這聲音…他是 Jaffar！」王子心想。正欲辯解卻突然注意到自己本來華麗整齊的衣著不知何時已經變成了一身乞丐的裝束，看來沒有人會相信他了，正錯愕間，假王子下了一道逮捕令，這次再落到 Jaffar 手中可就不只關到地牢如此簡單了，情急間的轉變使得王子不容細想，立刻破窗而逃。

王子逃離波斯後，奈何被船中了 Jaffar 的魔法在海中翻覆，王子很幸運地被海浪沖到一座荒島，並在女神的引導下尋找一座廢棄的城堡。另一方面，波斯邊防戰事再起，國王再次親征，於是國家大權理所當然地落入了假王子的手中。假王子獨掌大權後，倒行逆施，弄得民不聊生，民怨四起。當然公主也看出了假王子的本性，傷心之餘，正要修書告知戰場上的父親返國，不料事跡敗露，於是……。公主不禁在心中吶喊著：「王子，快回來吧！我只剩七十五分鐘了

生命了！……」

波斯王子二代的劇情突破了以往動作遊戲的模式，在每一關中均對遊戲的劇情做了詳細的交待，使遊戲更能融入劇情，而不只是一個「過關遊戲」。另外，王子在二代的旅程中，不再是單線式的發展，除了一些特別的地方一定要通過以外（當然這些就是遊戲裡所謂的難題），在每個關卡裡幾乎都有不同的出入口，不同的路徑，困難度也不一樣。較長的路徑通常要花更多的時間，困難度也比較高，不過這也意味著王子將得到更多的報酬（通常是生命藥水）。較短的路徑可以幫王子節省不少時間，在二代中幾乎每關都有捷徑，不過通常也較隱密，要靠玩者自己去發現。以下僅就本遊戲的各方面加以評析：

繪圖與音效

在一代的波斯王子中，遊戲最失敗的地方莫過於它的繪圖系統了。記得筆者兩年前看到雜誌上波斯王子的廣告，一看它粗糙的遊戲畫面根本就提不起興趣去玩，直到後來看到同學在玩，試玩之下，才發現它是一個十分不錯的遊戲。二代對於繪圖卻十分講究，舉凡人物的造型及各式的地形都極為精緻，例如在野外你可以看到遠處的山水，在洞穴裏滿是

輕鬆一下！來個猜謎遊戲如何？

泥土的通道，連機關上都有一層厚厚的泥土，不仔細看還不太容易察覺哩！在古城裏，你可以看到古代的岩石建築和已經剝落大半的石柱。在鳥人的領域裡，雕工精細的人像石柱、藝術品及壁畫……等的畫面都十分細緻。在音樂上，還是原來的那一首主題曲，沒什麼大突破（大概是波斯王子的招牌曲吧！），在音效上每關卡的語音效果十分良好。每個故事都有語音搭配，就像在看一個童話故事一般。在冒險過程中，諸如：刀劍相擊聲、王子做完高難度動作後的喘息聲、危險際減時的喘聲、誤中陷阱時的慘叫聲（當然要他來得及叫才行，有些陷阱是連叫都來不及就死了）、惡鬼的怪叫聲，還有Jaffar施法的咒語……等等。幾乎你所能想到的情況都有搭配相對的音效。

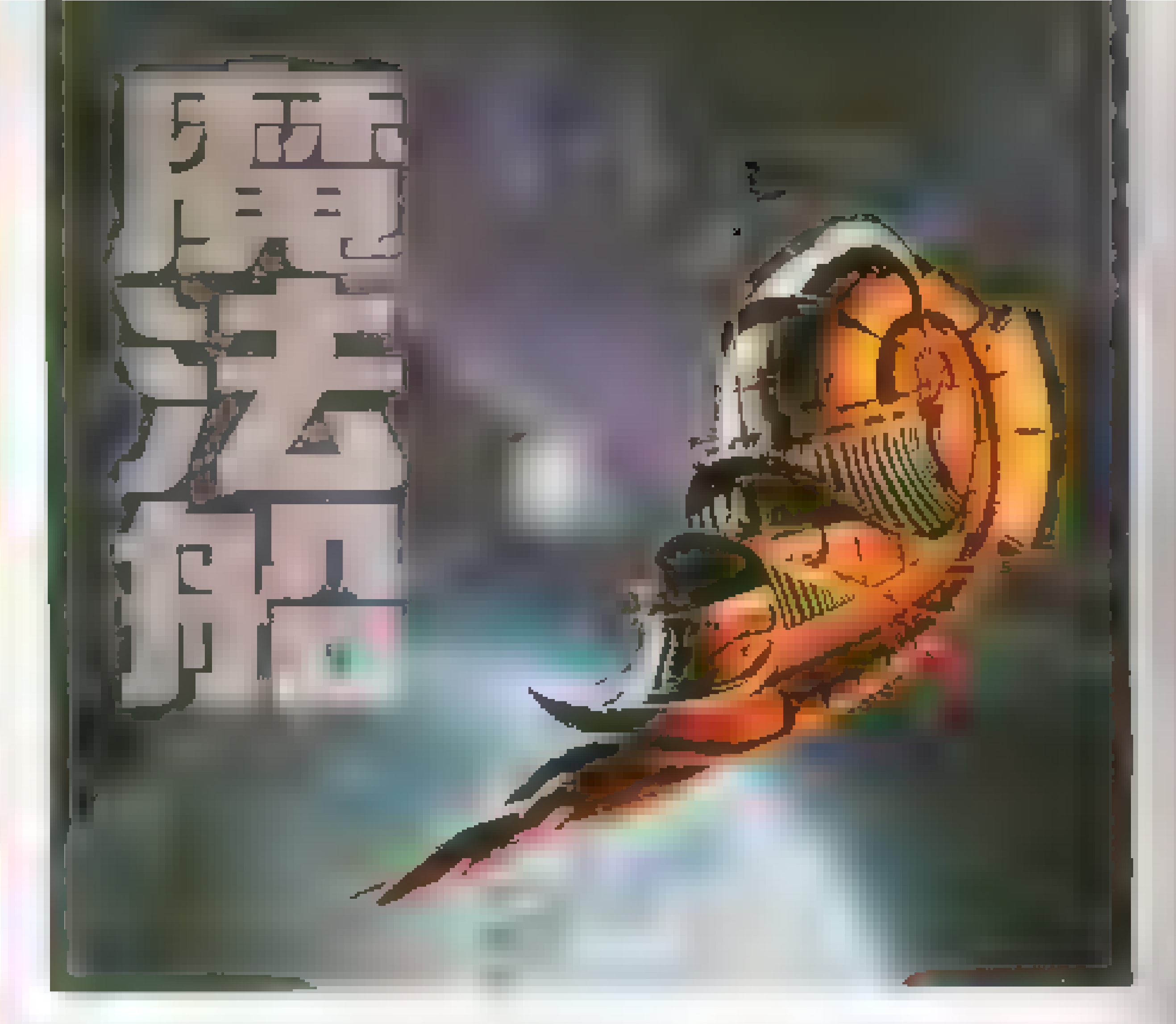
戰鬥系統

一代的敵人清一色是守衛，您是否打煩了呢？在二代裡，王子主要的敵人有三大類：一是不死怪物骷髏人、一是精靈難消的惡鬼頭，以及劍術高強，視死如歸的鳥人一族。每種敵人都有獨特的作戰能力，例如骷髏人是戰場上的白痴，但也不易殺死，打敗它後不立刻離開它又會「活」過來；鬼頭的攻擊力超強，但卻沒有防禦力，打敗它最好的方法就是看準它的來勢，適時揮劍，使它沒有攻擊的機會；而鳥人則攻防俱佳，不過最可怕的還是他們的人海戰術，對付鳥人時先將刀子上提做防禦動作，當刀子提至最高點時再按下Ctrl揮刀，這樣攻擊的距離會比平常遠，對付鳥人十分有效。在故事裡王子一共會使用三種武器，三種武器除了攻擊距離及強度不同外，揮砍的動作亦不盡相同，如何善用並適應各種武器也是遊戲的挑戰之一。

波斯也流行「官兵抓強盜」的遊戲嗎？

當然在二代裡除了戰鬥和躲陷阱外，還有幾個棘手的大難題，玩者必須仔細觀察四週地形的相對關係，從任何可能的線索中找出謎題的答案。除了你聰明的頭腦外，沒有什麼卷軸會告訴你答案的。

在旅程中唯一能幫助王子的，大概就只有各式的藥水了，除了三種最常見的藥水一醫療藥水、毒藥水和生命藥水外，其他較少見的還有相反藥水、飄浮藥水等，另外還有一種……。不要告訴你好了，喝了就知道。總之，這個遊戲結合了動作遊戲的特性和RPG的解謎趣味。整體看起來就像天方夜譚的神話故事一樣，你如果玩膩了打打殺殺的動作遊戲的話，何不試一試這個全新的Game呢？



在結束了「紅龍」（魔眼殺機第二部的大魔頭）後，隊伍回到了深水城受到了熱烈的歡迎，在這個星球上，隊伍成員們可說是無人不知，無人不曉。

在當晚慶功宴之後，隊員中的魔法師Terra望著天空對我說：「聽說無窮無盡的太空中有著比隱月神殿更多的寶物和冒險，讓我們上太空去追求更多的名與利吧！」身為隊長的我被深深的吸引住了，不是為名，也不是為利，而是為了滿足我和隊員們的冒險慾（真的！）。就這樣，我們賣了手中所有的東西，僅留下防身的武器防具，買了一艘太空船，並召募了幾個小嘍囉加入，就準備踏上我們初次的星際之旅了。

這個星系有八個行星，在這些行星之間展開我們的冒險，同樣的，也有著許多不同種族存在這個宇宙中，有著互相的交互作用。在這個地方太空「船」（實在太像船了）是隊伍們維生的工具，只要船爆炸了，就只好取回進度了。

在劇情方面，結構上非常的簡單，脫離是接任務、幫助別人，也幫助自己賺一些經費，隨著接任務的次數愈來愈多，知名度也相對提昇，隨之而來的是某些星球的領導者會指派任務，在完成了這些大任務之後，遊戲也就結束了。

整個遊戲來說，似乎不是可以「撐」得很久，但是在賺取賞金上卻是要花掉不少時間。如果隊伍口袋「麥克麥克」的話，一開始船堅砲利，無堅不摧；如果隊員本身肉搏戰的能力很強的話，估計約十數小時便可直達終點。但是在結局之後，玩者仍可再進入遊戲之中，繼續冒險，享受翱遊太空的樂趣，不過再買個新Game來殺時間較好，這個遊戲的劇情並不值得玩家多留戀。

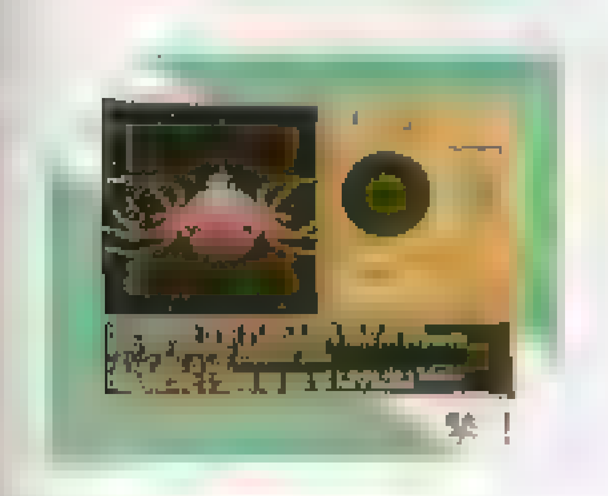
遊戲一開始，玩者只需創造出隊長即可，這個遊戲的隊伍是由隊長、隊員和船員組合而成，隊長的資料設定好了，就開始遊戲了。隊員是固定的，地位如同船上的舵手、大副、二副般，無法再召募，除非他們在戰鬥中死亡，該人物會消失，再到城市的酒館徵

召。不過人物的等級不會比一開始所分配到的隊員高，所以最好不要讓隊員死掉。

船員就好比小嘍囉，人數和進行船戰時發射武器的準備時間有關，人愈多愈好，也可在酒館中召得，不過有其上限。經驗值的獲得除了發船殺敵外，在太空中遊蕩也可獲取少許經驗值，到了城市後該升級的會自動升級。

在戰鬥的界面上，本遊戲分成兩個階段，先是船戰，再而登船以求佔領敵艦。在船戰時，無論是操縱船的指令及方式，像極了十五、六世紀的海戰，只不過戰場由海上搬到宇

宙中，從將槍桿倒下用來刺穿敵船改成發射「投石器」來攻擊船艦，沒有雷射光，沒有波動砲，要不是剛玩過巫術七代那個光怪陸離，雷射槍和小木條都可以當武器，魔能和先進科技並存的遊戲，腦筋可真會短路了。



擊！

此外，船的控制和反應不如動作遊戲的迅速，也許是由於操縱大船的關係吧！但是最令人不能忍受的是，武器的發射方向是由亂數決定的，就算你的船上有十二具大投石器，要一次命中三顆石頭也算是蠻難的。

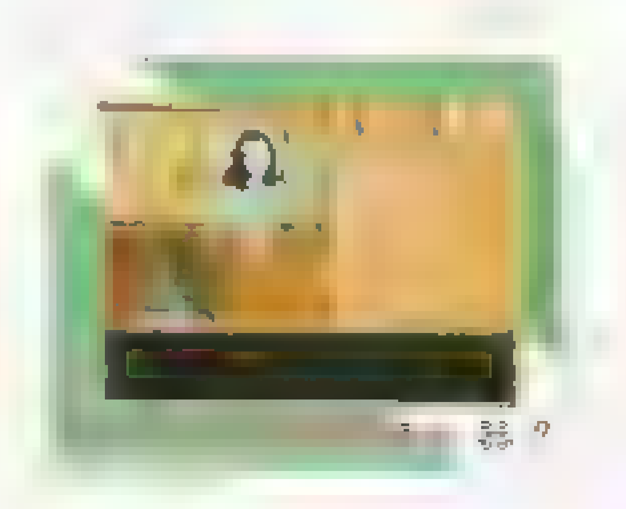
而敵艦發射的武器，卻蜂湧的朝你而來，僅「仁慈」的留個小空間讓你穿過。另外要補充的是，在船上的武器可以選擇對船艘、武器、推進器及船員進行攻擊。

擊毀敵船，除了一些碎木片及破銅爛鐵外，也得不到什麼東西，所以要從戰鬥中獲得更多戰利品，唯有進行登船，這種戰鬥的介面和以往SSI的金盒子系列遊戲差不多，不過選項更多了。登船戰鬥時，視窗就切換到敵船上，首要任務是把敵人清除殆盡，不過船上猶如2D迷宮，且有的甲板和下部船艙部份，船上如木桌、木椅、寶箱、櫃子等一應俱全，可說是蠻真實的，遺憾的是寶箱只能看不能開。

有時登船時，為了找到漏網之魚，要一步步的把全船翻過，而且到下部船艙的樓梯，畫得不像樓梯，只是一個方塊，要不是不小心踏到，恐怕還要花更多的時間尋找。

為了要表示出戰鬥時的真實性，登船戰鬥耗掉了非常多的時間，少則半小時多，多則數小時，可謂慘烈，而戰鬥時會魔法的隊員表現的較好，而小嘍囉們（也就是船員），由於是一個單位代表好幾個人，所以原本微小的破壞力，也加強數倍，令人不可忽視。在戰鬥勝利之後，可以將敵艦及其物資收歸己用，以得到最大的利益，而且在某些任務方面，登船作戰也是必要的。

武器及防具的種類分得很細，但強力的武器防具並不多見，道具也是常見於SSI的AD&D系列遊戲中。城市是採選項來讓玩者去商店、旅舍，或者教堂……等等，並無讓人迷惑的3D迷宮，倒是方便了許多。



器？

除了常見的武器、防具店、教堂……等外，要說明的是碼頭，在這裡玩者可能要修船、買賣船隻、加強船隻強度、甚而船上的武器也可以買到。不過修理船可是不便宜的喲！

遊戲的圖形並不怎麼精緻，部份是採用真人拍照加以掃描，再配上背景，這部份真人的圖案看起來顏色非常奇怪；另一部份是用「畫」的，不過筆者猜想有可能是採自兒童畫，因為看起來非常滑稽、幼稚。

而背景音樂除了標題畫面有一段每約三十秒便重覆一次的音樂外，就是在將敵艦打爆時所謂勝利的音樂（約三秒）。但是以這些實在是蠻粗糙的作品竟要在硬碟中佔了8MB的容量，實在令人匪夷所思。（P.S.：筆者建議在玩這個遊戲時，如果可以將RAM開cache的話，儘量多開。如果沒有這樣做的話，你將會見到進入遊戲時，硬碟指示燈「紅」了近三十秒，令人心疼不已。）

在鼠輩（滑鼠）橫行的今天，這個遊戲也有支援滑鼠，不過筆者建議還是用鍵盤來操縱較佳，否則會「拖」得很吃力，玩完遊戲，你的手可能「跑」了好幾公里。

不過，這個遊戲也並非沒有優點，至少，在船戰時視窗中那種逼真感倒是很真實，而且配合撞、擦等技巧，和真實的海戰差不多，我覺得這是個中世紀海戰遊戲的宇宙版遊戲。由這個遊戲可以感覺到SSI正在漸漸更新操作介面，不過，如果能多花些時間開發新的劇本、製畫技巧和音樂，才不會辜負玩者的期盼。

不知道冒險遊戲的玩家們是否依然記得在去年拯救鯨魚王行動中那位可愛聰明的環保小尖兵——阿丹（Adam）呢？在上一次的奇異冒險之中，阿丹由認識實驗室中聰敏靈活的海豚，到深入海底城市中，替"魚之公寓"中的諸多居民解決由於人類所製造出的污染物而引起的各類問題。並解開海開預言家的一一道道難關，找到奄奄一息中的鯨魚王——塞特斯（Cetus），最後將海底城市中的居民除掉了在海底王國肆虐多時的水怪，完成了「拯救鯨魚王」的任務。這些冒險過程中的點點滴滴或許還深留在玩家的心中吧？

這次Sierra on-line公司又再度推出了本遊戲的續集——繞著雨林跑（LOST SECRET OF THE RAINFOREST）。然而這一次的冒險舞台已不再是遼闊蔚藍的神秘海洋，而是來到了翠綠的熱帶雨林中。陪伴阿丹的朋友也由海豚轉換成一隻靈巧的蝙蝠。究竟在繞著雨林跑又有什麼奇特的遭遇呢？我們這一位環保小先鋒又遇上了什麼棘手的環保問題？先賣個關子，且聽筆者慢慢道來。

在這一次的冒險故事之中，阿丹又隨著父親來到了位於南美洲的秘魯。根據阿丹父親工作的單位——環境緊急事件聯絡網（Ecology Emergency Network）得到的情報指出，在秘魯的境內將有大片的雨林地將遭到砍伐，以便於進行土地開發的工作。

但是如果這些雨林真的遭到人類大量的砍伐，整個雨林的生態環境勢必都會導致嚴重的改變，生活在雨林中的生物也會大量死亡，甚至連長年居留在雨林中的原始居民也都將被迫遷移他處。整個地球長久的生態平衡也會因此受到波及。所以環境緊急事件聯絡網便派阿丹及其父親到秘魯來，準備說服秘魯政府，希望能夠將這個考慮不週全的發展計劃撤消。於是在這片綠色的「海洋」中，阿丹便展開了一場比拯救鯨魚王更加刺激、懸疑的冒險。

在繞著雨林跑中，阿丹已經是一名十二歲的小男孩了，在接到環境緊急事件聯絡網的通知後，兩人便搭乘著水上飛機降落在Iquitos。然而才一下機，阿丹便發現當地原本清新的湖泊，正遭受著開發計劃的污染，接著父親的行李又被盜走，在父親報警的同時，阿丹本想在小船上稍事休息，沒想到這一休息就迷迷糊糊的進入夢鄉了，也因此正式進入了阿丹的第二次冒險。

在這次的冒險中，阿丹要穿越茂密的叢林、神秘的地下洞窟，爬上煙霧迷漫的峭壁來尋找失落中的廢墟。在叢林之中，阿丹可以找到一棵非常

巨大的樹。在這棵樹上，阿丹將會發現一個完全不同的小世界，而這裏住滿了許多稀有的動物，像是稀有的鳥類、蛇、猴子，以及一些奇怪的植物（有點類似拯救鯨魚王中魚的公寓？）。

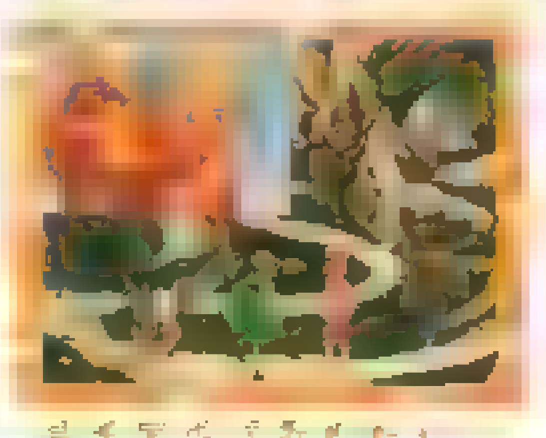
當然，在這裡也有一些小事件需要阿丹來處理。在穿越

叢林的同時，阿丹也會看到在開發過程中對環境生態所造成的破壞，在與其他生物交談時，更會深刻的瞭解其對人類所抱持的不信任態度。於是阿丹得再次想辦法來改變動物對人類的壞印象，才可以獲得牠們的友誼。沿途中還可以遇到雨林中的原住民，阿丹在這裡也得幫助一些人，最後阿丹會找到傳說中隱藏在南美洲印加帝國的馬雅古文明，完成拯救雨林的任務，使得冒險圓滿結束。

在這次的主題上想當然爾是依舊繞著「環境保護」在打轉，但只要是曾經玩過拯救鯨魚王的玩家就應該會知道，Sierra 公司可以把這類很枯燥的主題以很有趣的方式在遊戲中呈現出來。而在這次的遊戲中，還附帶了另一項名為「Ecorder」的攜帶式小型儀器，玩家在遊戲的過程中可以隨時使用這一個儀器來偵測目前的環境中是否有那些動植物正受到傷害？或環境是否正受到污染？在儀器探測得知有此一情況時便會亮起紅燈，玩家就可以將情況記錄下來，再使用儀器就可以得知有關情況的一些提要說明。

儀器也允許玩家自我測驗，以對於這些環保問題自身究竟有多少認識。（當然在通過測驗後，遊戲會提供一些額外的分數以為獎勵。在遊戲終了之時，玩家也可以接上印表機，將「Ecorder」儀器中的資料列印出來保存，這也是另項可以看得見的成就，不是嗎？）

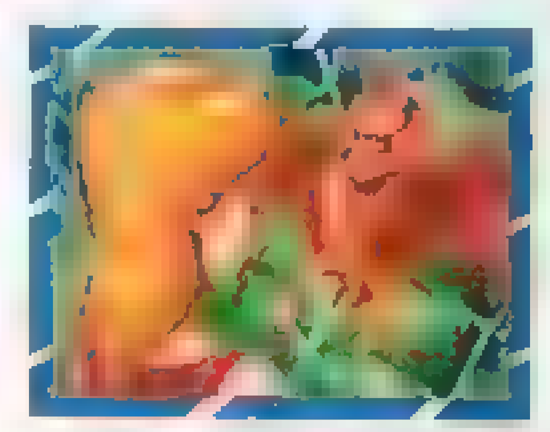
在遊戲中還有另外一項特殊的指標。在最上方的圖型選項中，玩家可以看到有一蝸牛型的指標，玩家只要選擇一次指標，遊戲的畫面中央就會出現一個小視窗，視窗中會出現一些有關環保上的小常識，玩家可以藉此一功能了解到一些



平常忽略的小事物，也可以算是寓教於樂吧！說實在的，靠著這個功能筆者辞覺的增長了不少的見識呢！

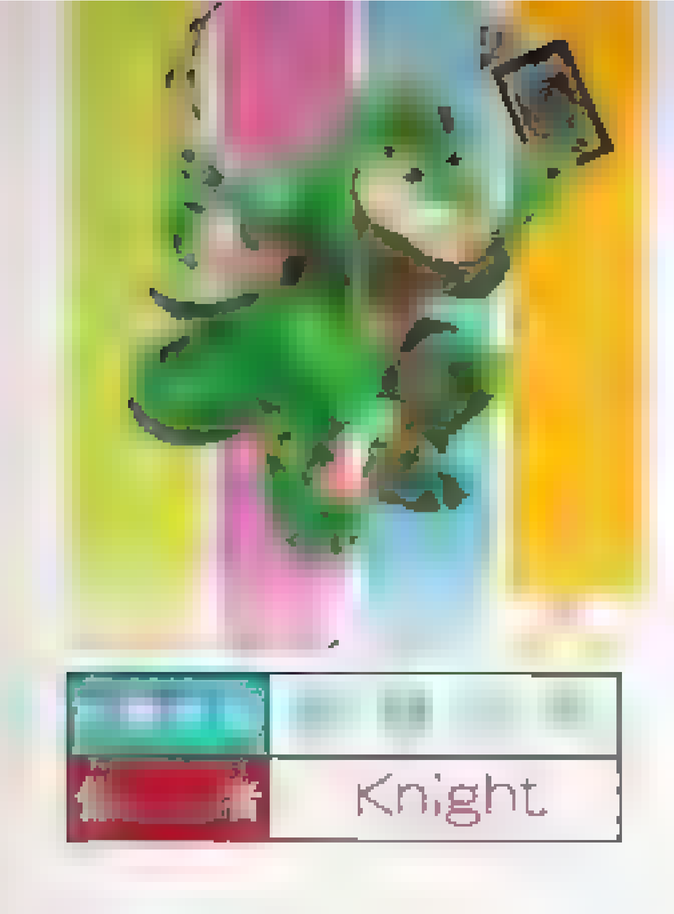
Sierra 公司的冒險遊戲一向是以音樂和畫面著稱，因此玩家所需的配備就是彩色 VGA 螢幕和一隻順手靈巧的滑鼠，再加上音效卡的輔助，就一定可以得到完美的聲光效果了。至於其畫面及畫風或是音樂音效方面，筆者便不再多費筆墨說明，相信只要是冒險玩家心裡就已經有個底了。

Sierra on-line 公司最近除了出版了一系列遊戲的續集外（像是國王密使IV和宇宙傳奇V代等等），還陸陸續續的發行了一系列啓發性的遊戲像是小辣椒的時空冒險（Pepper's Adventure in Time）、Turbo Science 以及這次所介紹的綠著雨林跑等。以筆者而言，並非不喜歡像是國王密使或是宇宙傳奇系列的遊戲，只是或許是這些遊戲大半是以幻想式虛構而成的，玩來玩去就是少了那麼點真實感，而且以同樣的主角一直發展下來的遊戲已經令人感覺有點枯燥了，或許這些系列也應該學習是幻想空間系列的經驗，見好就收吧！



唉呀！是誰這麼殘忍…

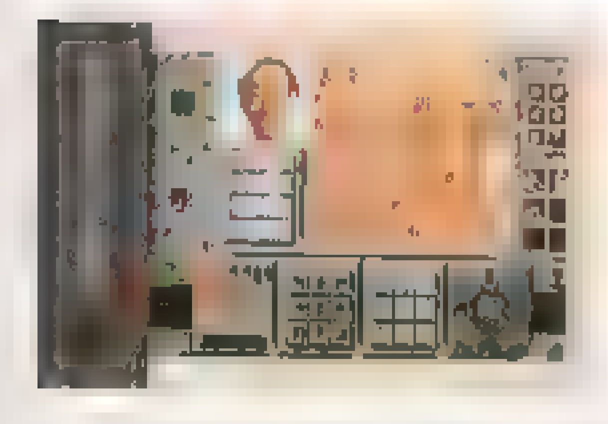
反倒是這些啓發系列的遊戲因為主題較為獨立，而且又較具真實性，所以又多出了一份新鮮感，於是筆者便對於這一系列的遊戲較感到有興趣些。相信有一些玩家也會有同感吧！總之，以綠著雨林跑為例，筆者還是要說，不論是冒險初級玩家還是老手級人物，它都會給你另一番新的感受。



[illegible]	[illegible]
[illegible]	Knight

你和你的表弟斯凡（Sven）原本住在寧靜的村落中，斯凡因爲難耐寂寞，所以決定到米特耳迪夫（Mitteldorf）去闖蕩闖蕩。

而在他所寫給你的信件中，說明了他的日子過得相當不錯，而且逐漸的富有，唯一



令人擔心的事是他已經有一段時間沒有和家人聯繫，似乎是有了麻煩，因此你決定到米特耳迪夫去尋找他的下落。

米特耳迪夫是一個充滿各種活動的大城市，這裡充斥著商人、旅客、冒險者以及令人討厭的守衛。當你開始尋找斯凡的旅程之後，你會發覺有其它的目的使得你來到此處。

或許如同此處居民所說的，米特耳迪夫是一個擁有悠久歷史的城市，它有太多奇怪的事物等待著冒險者去尋找答案。例如十多年前米特耳迪夫是由 Wulf 王所統治，他可以算

的上是一個好的國王（因爲他稅收得比較低），並且將當地建設爲一個政治安定、民生樂利的國家。

但是在十年前，Wulf 王突然消失了，依照官方的說法是他被惡魔所殺，連屍體也沒有留下（跟武俠小說中所說的形神俱滅一樣）。他的繼任者 Farley 也無法找到他的屍體，最後所有的希望都被放棄，就連 Wulf 心愛的妻子 Jocasta 都變成了Farley 的妻子。

但是仍然有謠言指出 Wulf 並沒有死，只要有一個擁有強大力量的人（公會中最高等級的冒險者），就能夠發現此地最大的祕密。原本你來到此地只是單純的想要找到斯凡，看他到底是發生了什麼事情？結果在尋找斯凡的過程中，你將會逐漸的被捲入 Farley 的陰謀中，並且在最後了解整個事件的眞相。

遊戲一開始的片頭畫面就美工方面而言，算是表現得不錯，但是並未支援任何音樂，和最近遊戲聲光攸果十足的片頭比起來，它的片頭實在是過短、沒有音樂，而且更令人失望的是，居然連遊戲背景的介紹都沒有。

在勇士傳奇中雖然你所能選擇的人物種族只有人類、矮人及精靈，但是因爲人物的屬性是由亂數產生的且無法修改，因此想要創造一個令你滿意的人物並不是那麼容易，有時候要靠一點運氣才行。

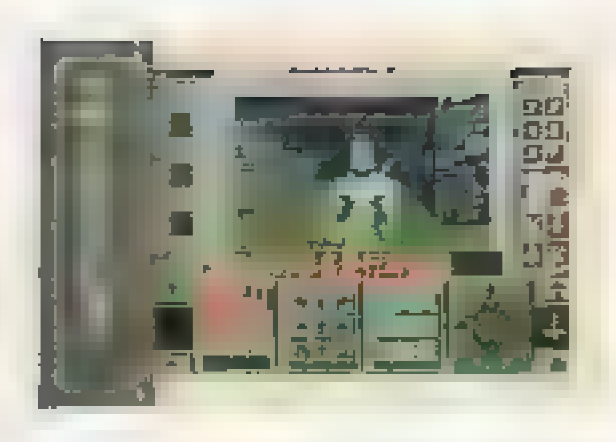
當你創造出令你滿意的人物後，你還可以改變人物的面孔，包括髮型、頭髮顏色、鬍子以及五官都可以更改，等到你全部滿意後就可以將人物儲

存。遊戲本身最多可以容許你創造、儲存八個人物，但是一次只能選擇一個人物來進行遊戲，不過如果你玩過某個人物之後，又選擇了一個新創的人物，那麼遊戲將從頭開始。我想除非是玩到某個與特定人物進入的地方，而此處又是非進入不可，否則大概是沒有人會那麼無聊，玩到了一個進度，然後又重新開始。如果改成即使是改變人物，還是可以繼續未完成的進度，不是更好嗎？

在整個遊戲中，你為了要完成公會所交代的任務，必須在米特耳達夫城中不斷的探索。而基本上米特耳達夫城本身即是一個巨大的迷宮，它還包括一些建築物的二樓住宅及地下迷宮，為了幫助玩者早日完成遊戲，遊戲本身提供了一份古老的米特耳達夫城地圖。但或許是地圖本身過於古老，它只是描繪出建築物本身的外型，並不包括出入口、部份二樓建築物及地下迷宮的詳細位置，而且部份街道已經遭圍牆擋住，無法通過。

對於沒有提供地圖的部份，遊戲本身也提供了一個相當簡易的自動繪圖系統，將你所經過的區域描繪下來。不過它所畫出來的也只是 些線段而已，所以為了避免迷路，最好是以遊戲本身所附的地圖做為參考，然後再自己畫地圖。

當你在米特耳達夫城中探



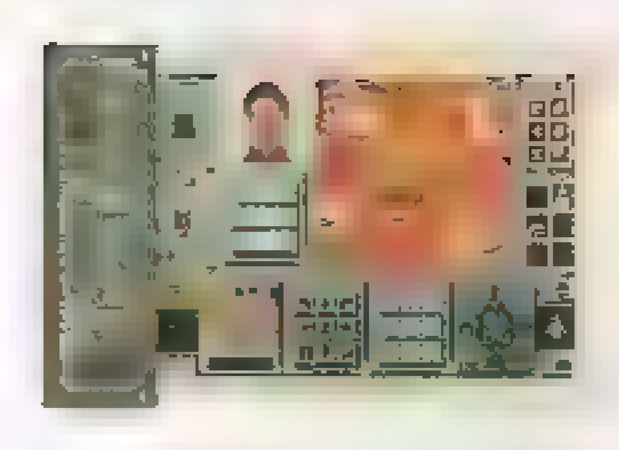
險時，你可能只是站在街道上，什麼事情都沒有做，然後警衛就走過來，告訴你你因為犯了什麼罪而被逮捕。如果運氣好一點的話，那麼可能只是花錢消災，罰一點錢罷了；如果運氣不好，那麼只有到牢裡蹲一陣子，連身上的東西都會被沒收，而且還不提供牢飯呢！你只能乖乖的等到警衛把

你放出來。

當你和街道上的NPC交談時，你只能夠選擇「那裡是」及「什麼是」兩種問話而已，雖然所能詢問的項目都已經幫玩者列出來了，但是回答都大同小異，所以除非是必要，否則筆者是懶得跟NPC交談。

另外當你走在街上遇到NPC，還沒有開始交談時，對方可能就會罵你一句話，然後開始攻擊你，逼得你想不殺人都不行。唉！真是一個不友善的城市。

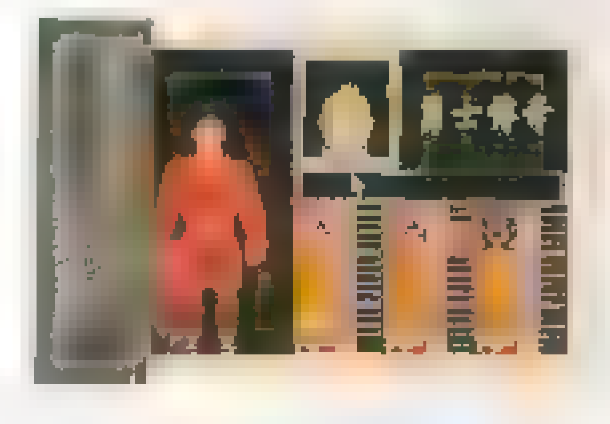
遊戲中最令人困擾的恐怕是吃飯和休息的事，或許是過分強調真實性，使得玩者必須為民生問題而煩惱。另外，因為在接受公會的任務、吃飯及住宿等都必須花錢，而賺錢卻



不是那麼容易。因此往往會因為錢不夠，而中斷了遊戲任務的進行。

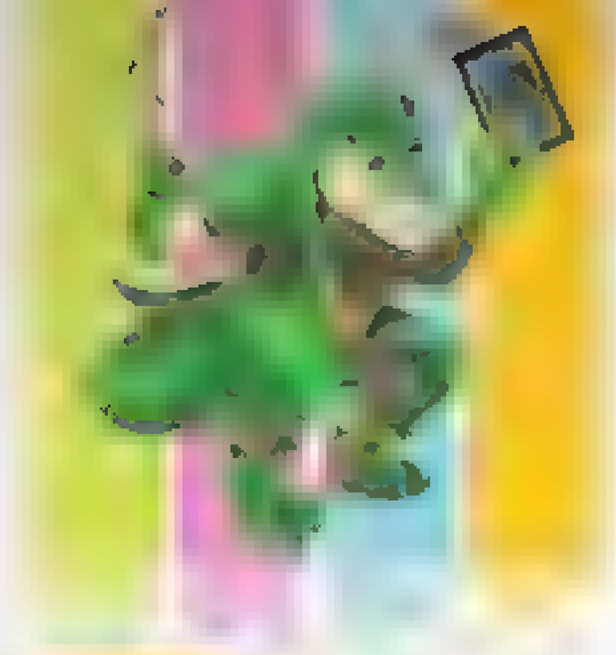
筆者個人認為此遊戲最大的特點在它的3D畫面，捲動相當平滑，即使是在速度較慢的機種上，也可以改變視窗大小來得到較平順的畫面捲動效果。在接近物體時，物體雖然會因為你過分靠近而產生一些顆粒，但是並不會像地下創世紀一樣令人難以接受。

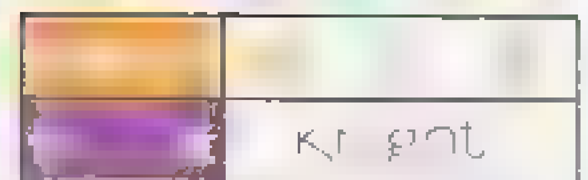
與真實世界一樣，當你酒喝多了，走路還會東倒西歪，必須過一陣子才會恢復正常（藉此勸人酒不要喝太多？）。同時人物的服裝外型也不是一成不變，而是隨著人物所



穿著的衣物而改變。

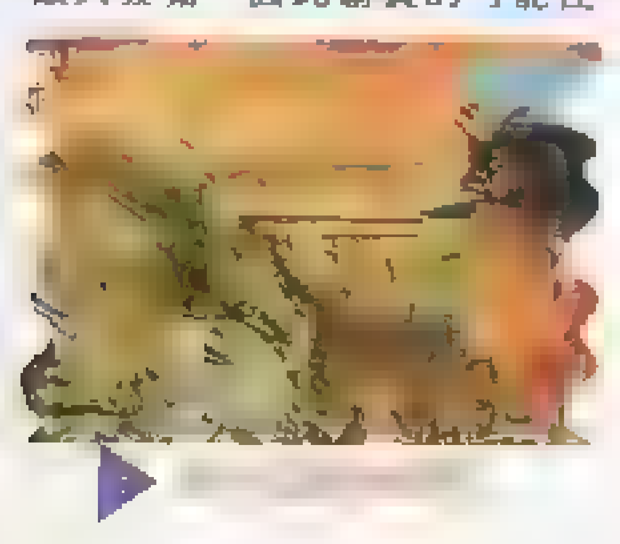
至於遊戲的缺點，則是幾乎是沒有背景音樂，而且音效也太少了。另外，人物所能攜帶的物品實在是太少，即使是在旅店中租有房間，也多放不了幾樣東西 。同時NPC似乎都有穿牆而過的本領，出入建築物都不必開門，即使是你，也可以穿過他們而不受阻擋，唉！未免太誇張了吧！





2500年前，中國的孫子便寫下了一部超越時代不朽的書『孫子兵法』，雖然時代不斷的在進步，武器也不斷的更新，但是最基本的戰略及戰術仍然沒有改變，即使是最近的沙漠風暴行動中，美國海軍陸戰隊也是將此書奉爲圭臬。

而整個遊戲的背景是描述西元1914年6月時，奧匈帝國的王儲菲迪南大公爵及其夫人在塞爾維亞遇刺，奧匈帝國藉口爲菲迪南公爵報仇，入侵塞爾維亞，最後歐洲鄰近各國紛紛被捲入戰鬥，形成了第 次大戰。在戰爭的初期主要是以壕溝戰爲主，但是戰事卻停滯而毫無進展。到了1915年秋天，美國飛行員組成一個自願攻擊部隊，飛越戰場對敵人的陣地進行偵查工作，由於飛機具有飛越戰場的能力，使得交戰雙方無法大量的移動部隊而不被敵人發覺，因此偷襲的可能性



已經幾乎是遠離戰場。爲了打破這一個僵局，因此各式各樣的新武器紛紛出籠，新的戰略及戰術理念也紛紛被應用。

義大利的杜厄認爲飛機並沒有如陸軍或海軍一般有移動地區的限制，它可以飛往各地，轟炸敵人造成重大的打擊。飛機的隊伍成群的飛過敵人的首都及工業重心將引起敵人的恐懼，而且大量的轟炸也可以削弱敵人的防禦據點，並有助於迅速的勝利。

飛機的用途也由早期的偵察敵情和替砲兵指示目標，隨著戰爭的越來越激烈，在不久之後就裝上機槍，並且經由不斷的改進，而誕生了戰鬥機。

戰鬥機不久後便組成了中隊，負責把敵人趕出自己的領空，敵人也同樣的派出戰鬥機中隊予以反擊，所發生的戰鬥便被稱爲「纏鬥」（Dog Fight），而此時雙翼機加上同步機槍是此年代最基本的戰鬥機。

一進入遊戲時，片頭動畫實在是令人失望，只是用簡單的圖片加上音樂就把整個遊戲帶過，根本談不上有什麼簡介，就只是告訴你在2500年前中國的孫子寫了一部孫子兵法。跟最近的遊戲比起來，

MICRO PROSE 似乎又回到了跟以往一樣，遊戲開頭又變得很單調。

在遊戲的主選單方面，你可以選擇直接進入戰鬥、進行模擬訓練或是編輯設計一個自己的戰鬥等。

在模擬訓練中，你如果是選擇纏鬥訓練，還可以自己選擇對手，把一次大戰中著名的空戰英雄一一擊敗，讓你成為頂尖中的頂尖。而在進入纏鬥訓練之前，遊戲還會告訴你一

容易上手的空戰技巧

種空戰技巧的鍵盤控制方法，這算是一個不錯的構想，藉由此方式可讓生手更容易熟悉各種空戰技巧。

當你選擇進入戰鬥後，你必須先選擇所要參與的戰役，並且可以自己調整交戰的規則。整個戰爭均是在一幅地圖上進行，並且是採用類似即時作戰系統的方式，而不是採回合的方式，因此你在地圖的一端下命令時，你在另一端的設施可能會被敵人攻擊得很慘。如果要整個戰場都兼顧的話，那你的遊標就得四處快速的移動，看看哪邊戰況危急，然後趕快下命令要你的飛機去解圍。為什麼不提供熱鍵讓玩者可以迅速的切換機場（因為你所能控制的攻擊或防禦力量只限機場中的飛機）？或是將地圖縮小一點？將整個地圖都顯示在螢幕上，省卻玩家還要四處觀看的麻煩呢？

而在飛機的操縱方面，你如果是選擇轟炸機，那麼你所看到的只是轟炸視窗而已，你根本不知道你的前方有什麼東西，而且也沒有羅盤來了解航向，必須切換到目標的偵察照片上觀察，看一下目標到底在何方，並大致估計一下飛機的航向。如果航向有偏差的話，那麼就再調回轟炸視窗，改變到正確的方向，但是飛機的操縱性實在是很差，想要調到正確的飛行方向也不是很容易，因此不如採直線飛行，只轟炸航線上的目標就好了，反正多飛幾次還是能將目標都轟炸掉。

至於在戰鬥機的操縱方面，由於沒有高度計，而且視野也無法改變，因此偶而飛一飛會飛到地面上控地瓜，不過我也曾經連續將敵人的兩架飛機逼得撞地。另外，在機槍的彈藥方面也沒有顯示，彈藥似乎是無限的（這似乎太誇張一點了）。

當整個戰役結束之後，如果你有聲霸卡的話，你還可以聽到「短暫」的語音，並且告訴你交戰雙方的損失，不過只秀出一張圖形，實在是不能滿足玩家。

最後，筆者認為此遊戲的特點就是它能一次滿足飛行模擬遊戲迷及戰略迷的喜好，即使你只是單純的戰略迷，你在遊戲中，也可以選擇是否要自己來控制飛機進行戰鬥。

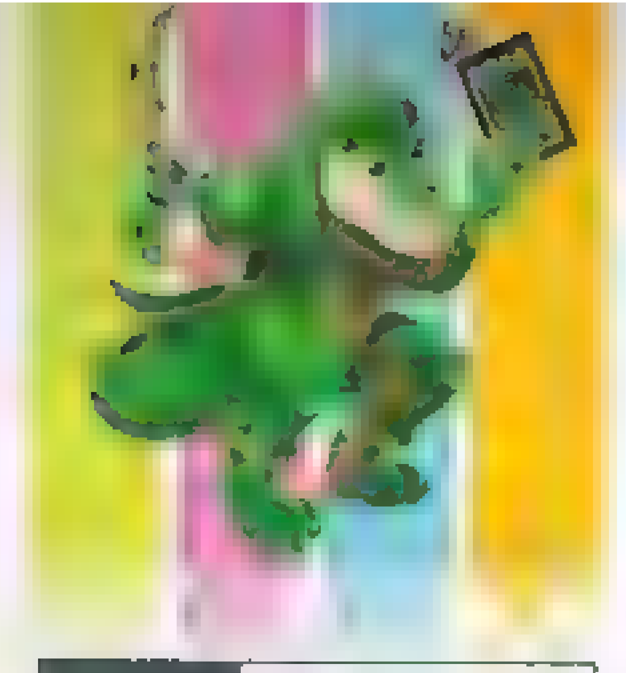
敵我雙方損失表

整個遊戲的最大缺點就是還要輸入密碼，我在玩一玩之後要我輸入 PAGE 73 ，WORD8 的密碼，但是遊戲本身所附的密碼表並沒有這一個密碼，而且即使你退出遊戲再進入，它仍然會要你輸入你上一次輸入錯誤的密碼，而不是換一個密碼。

另外，飛機的種類就是敵我雙方戰鬥機及轟炸機各一種，總共就只有四種而已。

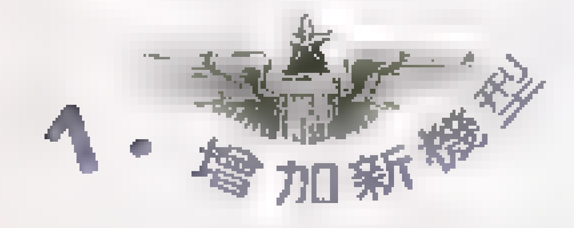
背景音樂則過於單調，在音效方面因為並沒有支援魔奇音效卡，因此如果你沒有聲霸卡或相容的音效卡，只有魔奇音效卡的話，那麼你只能聽到 PC 喇叭的音效，實在是很難聽。

除了以上的缺點外，相信上古戰爭藝術一空戰篇仍能帶給醉心於戰略及模擬類遊戲的玩家不少樂趣。如果你剛好是這一類的玩家，千萬別錯過了！



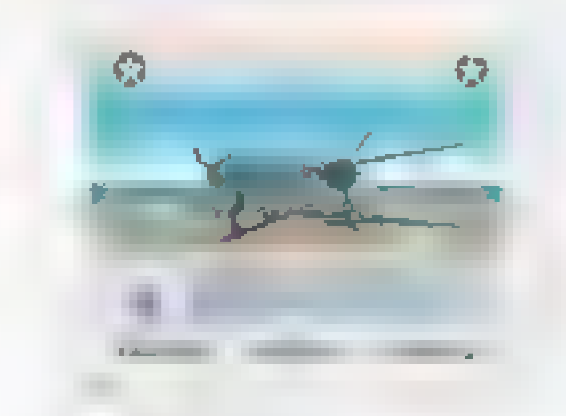
出版公司 軟體世界
作者 Guderian

老實說，筆者自從玩過了雷虎特攻隊及無敵飛狼之後便只有玩坦克及船艦的份了，爲了多積陰德，從此發誓不在電腦上摔飛機。原因無它，只因筆者只要到了眞正的三度空間就會忘了身在何方，一個迴旋，往往連敵人在那兒都弄不清楚，爲了避免損耗太多戰機，只有專心玩較拿手的戰略遊戲。在一個偶然的機會中，接了太平洋空戰英雄資料片說明書翻譯工作，這一下子不得了，一時天雷勾動地火，把我開飛機的幻想又重新點燃。簡單又好操作是筆者對它的第一個評價，由於沒有太平洋空戰英雄原始說明書，所以一切都只能靠自己摸索。但一下子就能進入狀況，竟然輕易的就能起飛，而且任務執行中也有飛行地圖可隨時查看，再也不怕迷路，好處眞不少，待我慢慢道來。

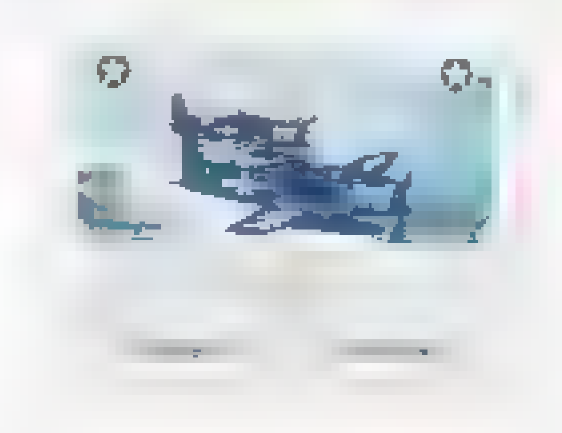


1. 增加新機型

大家都知道 1945 年日本投降，盟軍及日本有些新型飛機來不及趕上戰爭，有些則是生產數量不足而無法產生大作用。這個資料片就是把在 1945 年戰爭終止前後所生產的一些新銳機種加入戰鬥，以免造成遺憾。美軍方面有雙引擎的 F7F 虎貓式，還有號稱兩萬呎以下



最佳螺旋槳戰鬥機之稱的 F8F 熊貓，由 F4U 海盜式改良的 F2G-2 海盜式重型戰鬥轟炸機，以及美軍最早配置的噴射戰鬥機 P-80 等四種。而日本則有獨特後置引擎採推進式螺旋槳的 J7W 震電式攔截機、由Me-262藍圖改良的橘花噴射戰鬥轟炸機，以及優秀的雙引擎戰鬥機 KI-83 等三種。這些飛機除了 P-80 比較出名外，其餘機種由於未在大戰中實際建功，所以大家可能比較陌生。但他們的性能可是針對二次大戰的實戰經驗來加以

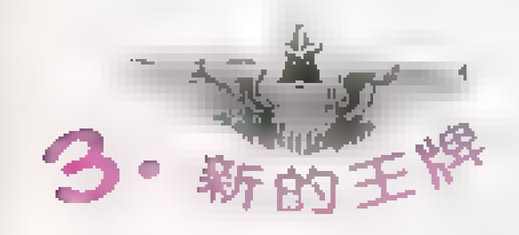


設計製造的，因此操作性及性能皆十分優良，可惜生不逢時，未趕上大戰，而淪爲英雄無用武之地。如果你玩過太平洋空戰英雄，那就得趕快來試試科技的產物，如果您和筆者一樣沒玩過太平洋空戰英雄，而您又期待一種駕馭簡易，而戲劇性強的飛行模擬遊戲，那麼兩者一起買才能享受到痛宰對手的樂趣，一圓飛行之夢（資料片必須搭配太平洋空戰英雄的原來程式才能執行）。

2. 創新劇情

由於這些新飛機都在 1945 年戰爭終止前後生產，因此爲了要符合歷史，只有將戰爭的時間延長。設計者假設日本內閣受到軍人控制、俄國觀望而不進攻東北，以及美國的原子彈發展有了重大延誤等因素而延長戰爭，也因此模擬了進攻日本本土的作戰（事實上美國軍方確實有此計劃，只是來不及實行日本就投降了）。不過可能由於神風特攻隊給人的印象深刻以及日本軍人寧死也不投降，造成美軍對進攻日本的傷亡估計太大（您可從手冊的模擬戰爭傷亡描述得知）。這

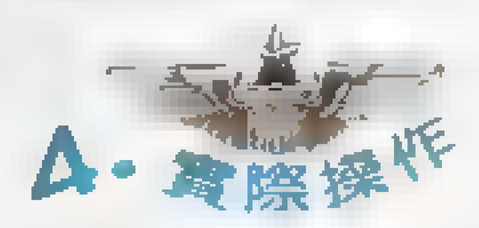
當然也造成羅斯福為了俄國參戰，而在雅爾達密約中出賣我們，但是歷史儘管有許多可能，但發生了的卻是無法改變的。在這虛構的劇情中，自然可使你駕駛高性能戰機扮演日本或美軍在1946年展開一場決死戰。選擇你所心愛的座機開始各項任務，這就玩過ACES的人來說並不陌生，但對新手而言，倒也不會難到使你感到怯步。



3• 新的王牌

由於歐戰結束，許多頂尖好手從歐洲歸來加入對日作戰。事實上歐戰和太平洋戰爭有些不同，不僅在陸戰的規模，且連飛機的型式也不相同。在太平洋戰區以海軍航空隊為主，如我們所熟知的F-4F、F6F、F-4U等。而歐戰是以陸軍航空隊為主，因為德國只有潛艇較能產生效果，因此只要小型航艦便能應付，意大利海軍更是不堪一擊。歐洲的王牌們大多是駕駛噴火式、野馬式、雷霆式及閃電式，戰機連主力

重轟炸機也不同，歐戰主要是B-17型空中堡壘，而太平洋戰區則是B-29超空堡壘。日本的王牌像阪井三郎，在美軍戰機逐漸超越日本零式戰機之後，只有期望新型戰機生產，但它們的確來得太晚並且也太少了。



4• 實際操作

如同筆者開始所說的，ACES資料片的操作十分簡易，並且提供了各項輔助視線，可以使飛行員隨時了解飛機的狀況。不論是爬升或俯衝，從外部側視比看儀表清楚得多了，而畫面的處理在電腦向量圖形中算挺不錯的，連起落架收了沒都可一目瞭然。編隊飛行及航母甲板畫面挺不錯的，最重要的是，你可隨時回顧飛行地圖去修正你的高度及航向。即使像筆者這種不善飛行的人，也飛得不錯（至少不怕找不到目標及己方基地）。特別要提的是操作的感覺，當你在座艙內，雖然可看到四面八方的景像物，可是除了儀表及僚機的相關位置外，好像缺了什麼。可是你在外部觀點就不同了，當你稍微拉起機頭或者左右迴旋時，你可感覺並實際看到飛機的動作，當您看到座機輕盈的上升下降時，心中真有種感動，這才像在操縱飛機嘛！簡直就是人機一體（太誇張了點），戰鬥時要瞄準，自然只有回到座艙去好好瞄準，於是快速的切換內部及外部視線的確可使你更能對狀況的掌握更得心應手。降落也不是件難事，不過不管是俯衝投彈或發射魚雷，那箇中技巧，特別是角度及時機，可要靠自己反覆練習。當你炸中敵人航艦甲板時，那就是辛苦而得來的代價，不僅有成就感，更可以使你的豐功偉業再加上一筆。要成為王牌可不是容易的事，但也不會太難，因為所有任務幾乎都可以由你作調整，你的機型、編隊飛機數目、僚機飛行員水準、敵人飛行員水準及機種等，好好設計一場適合你的戰鬥吧！

5• 結論

畫面雖然無法和大型電玩比擬（向量畫法有它的限制存在），但在現存模擬飛機遊戲中算不錯的。而音效及音樂能為你在單調的航程中添加一些樂趣，整個遊戲雖然在虛構的故事中進行戰鬥，但你所操縱的確是真實存在的高性能戰機，如果您已有喜好的機種在其中，那您將對它的性能更加了解。模擬遊戲提供一個使你達成不容易實現夢想的機會，不論您是否是二次大戰飛機的愛好者，但只要你喜歡在空中飛翔（自然不是自備翅膀），那你該來試試看這些生不逢時的高性能戰機，在1946年這些飛機的表現，可不輸今日的F-14雄貓在我們這個時代的表現呢！畢竟科技是在往前邁進的。

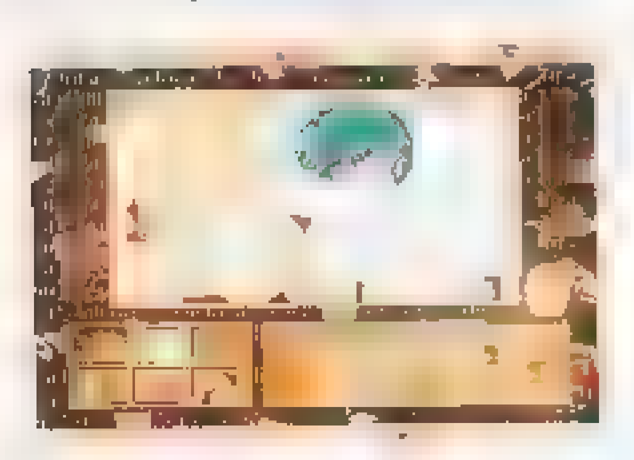
真紅的殺意

眞紅的殺意坦白說，筆者到現在還搞不清楚眞紅是甚麼意思。唯一可以肯定的是作者受日本文化影響極深，才想出這個名字的。（以下簡稱「眞」片）。

「眞」片是一個文字冒險遊戲，不管畫面或是操作方式都很日式。單看畫面會令人聯想起早一陣子的夏日物語。兩者雖都是同一人設計的，但與前作比較起來，「眞」片的劇情與表現都比前作進步許多。（見本期「製作單位現身說法」）。「眞」片使用的是圖形介面，可以用鍵盤或滑鼠操作，使用上還算方便，在停頓時在下角有一個娃娃在跳舞，滿可愛的。

「眞」片故事與夏日物語類似，都是以調查案件眞相爲主要目的，所不同的是，「眞」片之中主角是一個偵探，所以在很多情況下比夏日物語合理多了。「眞」片的故事是這樣開始的，主角接獲一宗找尋錄音帶的案子，後來又從自己的女助手處得到一卷相似的錄音帶，從帶中內容發現女助手的同學野芬要謀殺未婚夫風間。主角便從這裡開始追查，慢慢的發現事情並非表面上的樣子，整個過程根本是風間製作出來的假象，目的只爲解除野芬的婚約，當然，理想結局是把風間這「人渣」送到監牢裡。

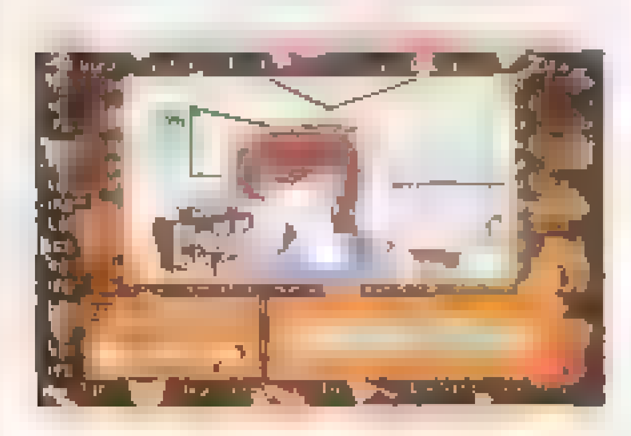
問題出在這裡了，風間大



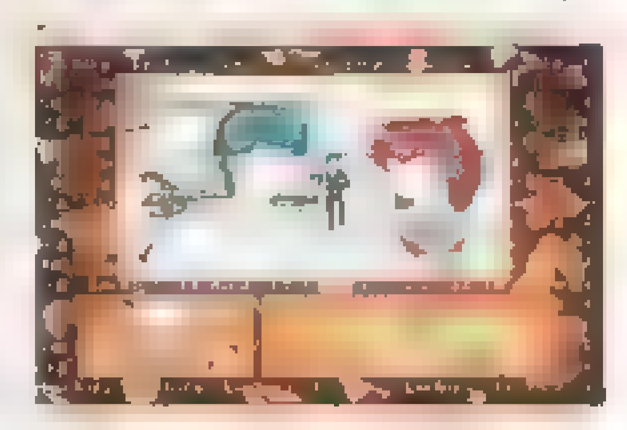
賞關章的，就只爲要用掉野球，使得整個結局令人失望（不過可以警惕各位男士，不要始亂終棄，沒有好結局的）。故事中人物極少，連主角在內也不超過十個人，因此顯得遊戲過於簡單，線索也就變得非常明顯，只要把每一個指

令試一遍，幾乎都可以過關。如果有某些事情還未解決，電腦絕不會讓你離開，可說非常人道。在整個遊戲過程中，筆者只碰到兩處地方會卡住，但只要取回東西然後在對話途中試用一些物品就可以完成，假若要死也不容易啊！

另外就是國內所有故事性遊戲的通病——故事太短了，筆者到今天還不明白，爲甚麼國內到今天仍沒有一個大型遊戲的出現，每一個遊戲都讓人覺得是小品。筆者看著別人用386玩了一個多小時便結束了



，當回到自己的486上玩時，天呀！30分鐘便完成了。其實這類冒險遊戲在程式上不會太困難，真正發揮功力的地方便是劇本和美工。『眞』片的美工還算不錯；但劇本卻差強人



意。筆者建議作者製作這類遊戲時，多參考一下日本的偵探推理小說，甚至鬼故事也可以，畢竟這類遊戲的發展空間很大，只要劇本完整，再加強人物的描寫，相信會更成功。

還有一點要說的就是，『眞』片的整個故事及人物名字都是日本的，如果不細心留意，還以爲這是個移植遊戲。

個人覺得這不大好，因爲現階段正是國人自製遊戲成長期，理應開發出具有獨特風格的產品。可是在『眞』片中，卻完全沒有一點個人風格。筆者認

爲背景可以搬回台灣，而人物的名字，應採用中國人的名字。（很諷刺，日本卡通漫畫常冠上中國名字，中國遊戲卻又冠上日本名字。）這樣的話玩起來會較有親切感。

平心而論，『眞』片中並沒有甚麼重大的BUG，只是在操作上有些不便，主要是因爲滑鼠太敏感了，在高速電腦上會有些失控。另外如果走錯故事路線而結束遊戲，你必須看完結束畫面，再跳回DOS，重新載入遊戲才能繼續嘗試正確路線，又是另一不便的地方。而且有些不細心的玩家可能以爲遊戲已玩完而不再玩，希望以後能改進。

整體而言眞紅的淚表現尚算不錯，就是故事太短了，希望以後有更多更好的劇本，以提昇這一類遊戲在國內地位。

羅馬帝國 AD 92

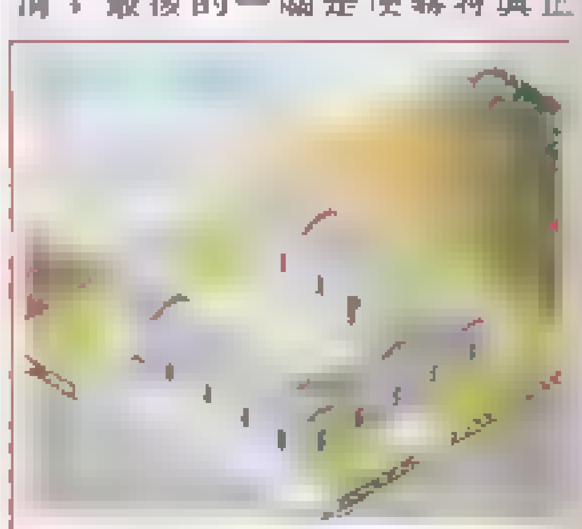
MIZUNO

古羅馬西元九十二年，在這偉大的角色扮演冒險遊戲中，你將扮演赫特這位在社會地位上階級最卑微的奴隸，但只要把握良機仍可成就一番大事業，赫特是否能排除萬難而順利得到皇帝的權位呢？這個問題就留給各位玩家自己解決囉！

某日，我家主人喊了我過去，並且拿了一封卷軸要我送去給地方執政官 柿茄那史先生，拿了卷軸我便趕緊起程，免得誤了老闆的事，午餐又沒著落了，唉！真是上輩子沒積啥陰德，這輩子要這樣給人家跑腿，心裡真是老大不甘願。走了幾個小時終於到了執政官家門前。剛進大門，遠遠就看到一位仁兄站在那兒「，請問執政官在嗎？我家主人要我送這卷軸給他，我禮貌性的問著「，啊！你終於來了，我就是柿茄那史趕快把卷軸拿給我吧！我等好久了！」那史先生邊看嘴裡邊唸著什麼：「它總算來了！」，好像就要發生什麼事似的。關閉，那史從口袋裡拿出三塊錢打賞我後便進了門，我心裡正想這人怎麼如此寒酸，他又匆匆的跑了出來，看情形好像是要出遠門，看來是真的有事情要發生了，我得趕快想辦法離開這鬼地方。

羅馬帝國的情節乃是以直線方式發展，遊戲共有六個關卡，玩家得扮演主角赫特完成作者設計的目標，這六個目標分別是第一關的赫庫蘭尼亞，玩家得讓赫特在火山爆發之前離開這個島；第二關的羅馬，沒料到柿茄那史膽大包天，竟敢策劃行動暗殺羅馬皇帝，玩家得想辦法把這消息在皇帝刺殺之前禀告他；第三關的大不列顛，在你成功的拯救皇帝不被刺殺後，皇帝將封你為遠征軍元帥，奉命攻打英軍；第四關的回到羅馬，當你攻下大不列顛後回到羅馬，這關你得參加競選贏得羅馬執政官的職位；第五關的埃及，又是指揮軍隊作戰的一關，赫特必須在托勒密攻進王宮之前將之肅清；最後的一關是使赫特真正

火山爆發啦！



古典雄偉的羅馬城堡

成爲一位皇帝，如何把事情做得像是一位皇帝還眞不是那麼容易的呀！

羅馬帝國是採３Ｄ來處理圖形，作者將遊戲畫面做得很活，像是路邊的水池不停地將水噴出、游泳的人們、士兵在皇宮門前站崗、賭博的人群、旅館的老板、廣場賣奴隸的商人，無一不是刻畫得栩栩如

買個奴隸回家差遣吧

生。而建築物方面更是將羅馬精神表現的淋漓盡致，從競技場、露天戲院、皇宮、旅館到神殿、水池，在在的證明你是正在玩羅馬帝國，而不是一個沒什麼特色的冒險遊戲。圖形畫面大致上表現的還算不錯。只可惜其背景畫面只以每天一個時節各關分別以三個畫面帶過，事實上您若玩的方向正確

古城羅馬的雄偉風光

的話你會發現，每個關卡幾乎不用超過兩天就可以過關了。另外人物的圖形稍嫌小了點，這對近視的筆者有點不公平，常常會把路人當成是主角"赫特"，當時可眞糗。

典雅的羅馬式建築

在音效部份大體上還算是不錯，有那麼點羅馬的感覺，只可惜呀！音樂只有在每次過關及每關的開頭才聽得到，其餘在遊戲中除了聽到一些風聲外，就是人們跳進泳池之類的特殊音效了，在一個號稱是冒險遊戲中的音樂只有這個程度實在有所不足，這應可算此遊戲的一個缺點，如果能再添加點音樂應會使遊戲更趨近於完美的。其次，這遊戲還算是蠻簡單的，總共有六情節，而說明書裡每一關都有攻略提示，如果您不希望破壞整個遊戲進行的氣氛，除非您眞的玩不下去了，那麼請別偷看提示，因爲那將使您覺得遊戲太容易過關了，而有不值得買這遊戲的感覺。

大家「卡緊」來，有好戲看囉

操縱部份，遊戲可讓玩家使用滑鼠或是鍵盤，筆者強烈建議玩家使用滑鼠來進行遊戲，因爲鍵盤無法像滑鼠一樣在螢幕裡迅速的移動，常常會誤了先機。像是筆者想在澡堂偷衣服時，卻因鍵盤按得太慢而使衣服的主人把衣服穿走了，常常像這樣差了一點點，以前的努力就白費了，玩家們得小心點。另外，遊戲裡有兩個關卡是屬於帶兵作戰的，遊戲把軍隊分成四組，玩家可分別對他們作不同的命令，可是問題來了，每當我方被敵軍發現後，一窩蜂的敢死隊員便往主角殺來，常常筆者來不及轉換控制全部的按鍵來保護主帥就被敵方擠了過去，本來已快戰勝的，卻因爲主帥被制而被迫重新來過，眞是令人哭笑不得。至於ＡＩ部份，筆者認爲，遊戲作者的設計方向是往情節式發展，也就是儘量不讓玩家因敵方太強而讓遊戲給卡住了，基本上，如果你認爲自己不笨的話，不要看提示應該也是可以過關。

夕陽無限好，只是近黃昏

羅馬帝國，整體來講還算令人滿意，屬於小品遊戲，如果您因爲怕迷上大型角色扮演而每每無法抽身準備應付考試，偏偏不玩遊戲手又會發抖的話，這個遊戲較符合您的需要，閒暇之餘來場羅馬帝國角色扮演式的冒險遊戲考驗自己的腦筋也是不錯的，同時又不用怕會被遊戲迷住而無法自拔，豈非兩全其美？不多說了，我又聽到我那美麗的嬪妃們在呼喚我與她們共進午餐了，祝您早日登上皇位！

漢堂

懷空

這一年電影市場，武俠片又創下了另一個高峰，中文遊戲市場也難免跟著這個潮流在走。諸如：笑傲江湖、天外劍聖錄（製作中）、亂世俠侶、俠影記……等等遊戲。由此可知中國人受武俠文化影響之大。正是所謂的「金鱗豈是池中物，一遇風雲化為龍」，每個人都有英雄夢，現實世界無法實現的只好寄托於小說、電影、遊戲中。

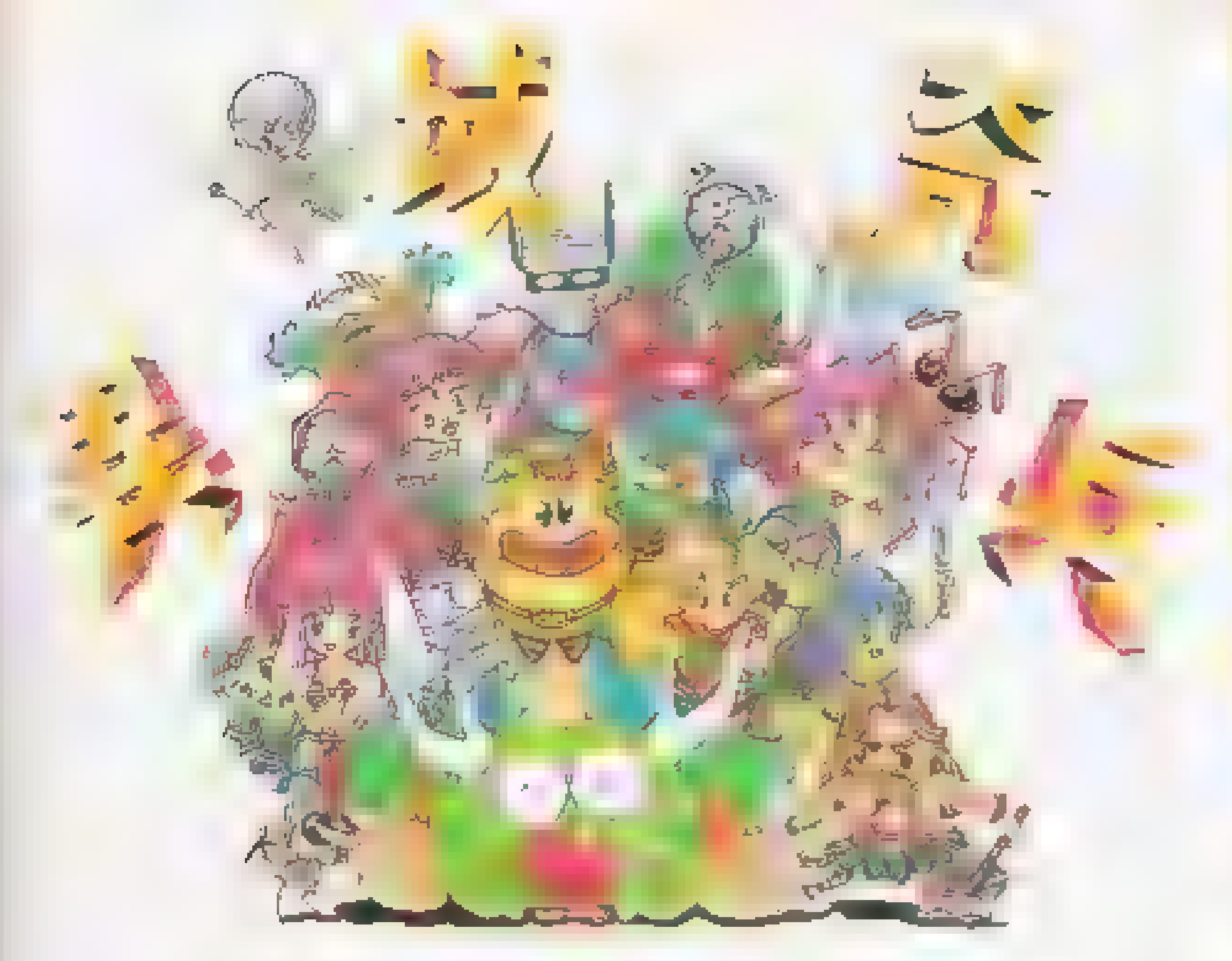
好了！不多說廢話，進入我們的主題：武林奇俠傳。當我向雜誌主編拿到這套GAME時，他告訴我只剩一次INSTALL的機會哦！嘩！原來遊戲限定只能INSTALL二次，我當時在想，我豈不是變成罪人了，下次誰要玩這套GAME，必須要重買一套了。實在是阿彌陀佛罪過罪過，阿門！

一進入遊戲片頭是一個少年俠士走到一塊大岩石下揮劍劃下了武林奇俠傳五個字。令我想到當年張翠山（倚天屠龍記）在應蛇山上劃下了「武林至尊，寶刀屠龍，號令天下，莫敢不從，倚天不出，誰與爭鋒」的雄姿。真是有「英雄劍氣天下映，獨享傲絕恨無名」的氣勢。

戰鬥方式是採對招方式，各招各式都有其相剋之處及原理，是一種與眾不同的戰鬥方式，蠻有創意的。不過筆者測試的結果，由其招式相剋的法則找出了制敵之道，有些不認同。敵人要出什麼招式攻擊我們，有時很難看得出來，而且一招一式，你來我往的戰鬥方式，會使戰鬥的節奏變慢，另外就算是很弱的敵人，一旦知道其弱點，仍得花不少時間來解決他，真是蠻煩人的。

城鎮裡面中國式建築房屋，畫的不錯，顯示出中國古代建築的風味。以它第一個城洛陽城來說似乎太大了，逛一個城要數十分鐘（包括對話），主要是因其遊戲畫面捲動方式太慢，實在是一個很大的缺點，讓人有點玩不下去的感覺。

這遊戲整體來說成熟度是很夠的，只是一些新構想還不夠完善，如上述的戰鬥方式已脫離了傳統你砍一刀我還你一劍，只要我等級夠高一定砍得倒敵人的方式。這種方式有點走向真實戰鬥的感覺，如果能夠改善遊戲捲動的速度的話，相信這遊戲耐玩度和可玩性應可以再提昇的。



作者 Game boy

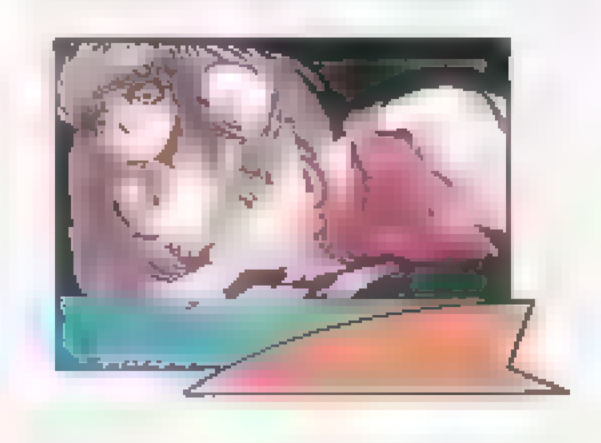
在宇宙的邊緣，有個繁榮和樂的利利多星，星球上守住著利利多星的守護神。某日，主角由天界墜入凡間，被希望村長拾獲並加以扶養，並取名托比。而十六年後，天界諸神對托比展開了狙殺，而利利多星也因而到處妖獸橫行……。

在異域奇兵中，可看到的是熟悉的方塊圖形（最近較少看到此類RPG了），這類型的RPG，令人感到雖簡單，可是卻一目瞭然，所以一看完Game封底的介紹，筆者就一頭栽入了此Game的世界之中了。

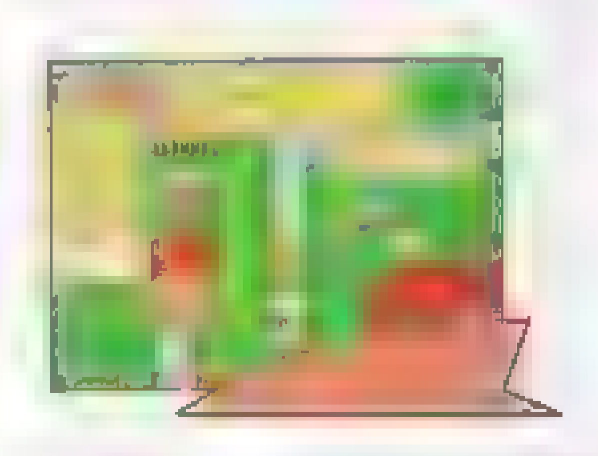
在異域奇兵的遊戲過程中，不難發現它的人物是以卡通造型為主，設計得蠻可愛的人（或許有些玩家會不喜歡），而且受攻擊時，主角會有不同於平時的表情出現，中毒時的情況也不同，筆者本身覺得這一點表現得蠻不錯的。

故事內容可說是RPG的主幹，異域奇兵之中，攻略的過程的確蠻久的。除了地圖範圍大不說，在洞穴之中，必須用火把或照明系法術才能看到前進路線，而且只能看見一小部份，無形中增加了完成遊戲所需的時數，這點就看玩家是否能接受（不過筆者認為這是個很不錯的地方）。

但是，異域奇兵亦有幾個令筆者覺得不夠理想的地方，如在作戰畫面下，當你第一輪攻擊選用法術時，第二輪攻擊時，主角的游標不會自動恢復為第一格，亦停留在法術上，而一般玩家會很自然的一直連按確定鍵，而不小心就會成為



使用法術，使玩家覺很麻煩。控制介面上，通常選定是利用空白鍵，使用物品用Enter鍵，異域奇兵正好相反，令人覺得不是很順手。加上敵人出現機率頻繁，一下子就會出現敵人（筆者曾玩過走一步就出現一組敵人的狀況），而且在城市之中，所提供的訊息太少，簡直就像在玩猜謎遊戲，而重要的物品和場景有時甚至沒有提供訊息，不得不令人感到不像是在玩RPG，而在玩猜謎遊戲



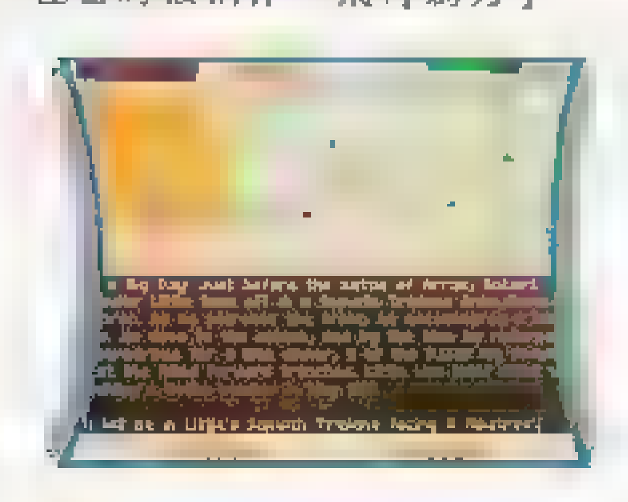
另外，令筆者感到頭痛的是密碼系統，每呼叫存檔一次就要輸入一次密碼，甚至出現在密碼表上找不到的密碼……等各種狀況，真是令人不勝其煩。

不過，以一個新工作室而言，在圖形和故事內容上，有這樣的表現，也算足堪告慰了（筆者非常欣賞開頭的畫面，處理得非常好），希望傑克星能在下一套Game時，把這些有問題的地方加以改進，並把程式架構寫得嚴謹些，若能如此，想必就是一套很不錯的Game了。

軟體世界

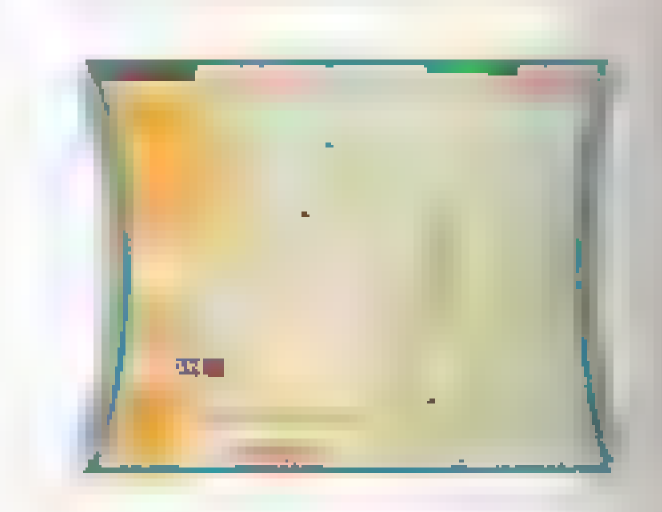
紅爵士這套名噪一時的飛行模擬遊戲，曾盤據在多少玩者的心中，揮之不去，但在隨後一連串的飛行模擬遊戲中，如太平洋空戰英雄、Falcon3.0 飛虎計劃、F-15 Ⅲ……，讓我也逐漸淡忘了它曾激起我好戰熱血的那一段時光，若非「任務製造器」誕生了，我還沉溺在 F-15 所帶來的美夢中呢！現在就讓我們一起來回味第一次大戰的藍天風光吧！

這套資料片的內容，並不光只是增加了「任務製造」的功能，同時也增加了兩種盟軍的戰機與三種德軍的戰機，尤其是 Fokker D.VIII 也終於獲得 DYNAMIX 的青睞。駕駛這種戰機是我期待已久的夢想，我偷偷告訴你，這種飛機的性能可是數一數二的喔！速度快、行動靈活，殺敵像切菜一樣，難怪當時被稱作「飛行剃刀」。



不過這只是我喜歡它的其中一個因素，另一個因素則是它「很容易解體」，過癮吧！不過我最感到可惜的是，在遊戲中它的機身卻強壯得很，試了許久都還沒有辦法讓它解體，可能是遊戲本身在程式上的設計已經有了固定的「墜落方式」，害我都不能享受一下解體的感覺。同時這套資料片中也多了幾個新臉孔，有興趣的玩者可以找他們挑戰。

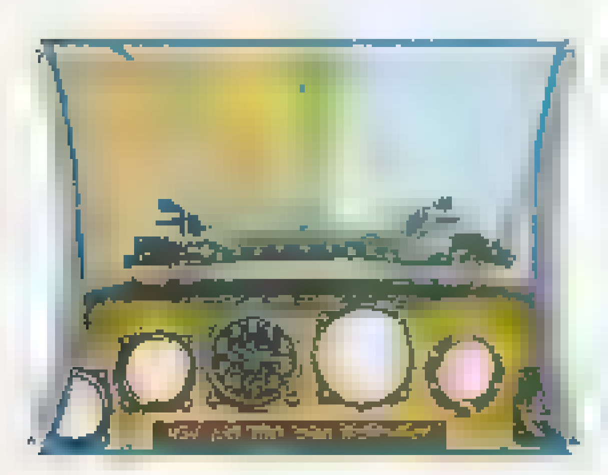
不過這些新增的機種與人物，都只限於出現在資料片內建的新增任務裡，原先的戰役與挑戰空戰英雄的任務中，並沒有增添任何新機種與人物，不過只要玩者有興趣，大可以自己利用任務編修程式編造一



個理想中的任務，或是修改那些已存在遊戲中的任務，不過我要告訴你一個很壞的消息，那就是——記憶體的限制。

"記憶體的限制"是設計者的最大障礙，在這個編修程式的畫面上方有一個記憶體存量表，當你一開始設計理想中的任務時，就會發現記憶體的可貴之處！任務的背景地圖本身就會佔掉相當多的記憶體，而且每一區域的場景所佔掉的記憶體有多有少，並不相同；同時你所使用的機種多寡、飛行物數量，都還會「K」掉一大堆的記憶體，機種本身所吃掉的記憶體最為恐怖！

所以如果你想要讓一大票飛機打場群架的話，就千萬不要有太多不同種類的機型；一般來說，12架飛機、五種機種與兩三位空戰英雄，就能夠把你的記憶體完全吃光，不管電腦上配備了多少延伸記憶體都沒用，程式可是完全不支援這些多出來的記憶體，頂多你只能夠利用這些記憶體減少遊戲讀取硬碟的次數罷了，真是太可惜了！真希望程式能支援我的 8MB RAM，那麼我就可以設計出一場「第一次世界大戰——大屠殺篇」！不過顯然這個心願是很難達成了，空留餘恨……。



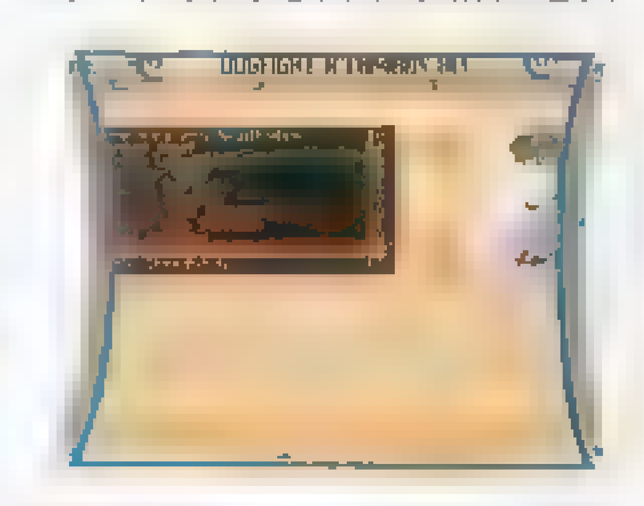
而在指派每一戰鬥群的選項中，另一個讓我覺得很可惜的，則是少了「攻擊態度」這一個選項，如果能夠讓玩者選擇每一個戰鬥群的攻擊態度是"中立"、"防衛"或是"拚命"，

有多好！雖然編隊方式也可以多少反應出一點攻擊的基本態度，但是感覺起來仍舊少了那麼一丁點力道，例如當戰鬥群的受損比較嚴重時，而我方又需要保留這一分實力，那麼可能就需要這一群飛機採取防衛性的守勢；如果敵方將攻擊我的重要設施，那麼就要派出一兩群戰機與敵機拚命！

雖然遊戲中除了模擬的色彩外，並沒有很濃的戰略色彩，不過我想這樣子玩起來可能會更暢快一些，或許也會出現不惜同歸於盡的戰友哩！說不定兩方同時相向衝射，那……。不過話說回來，遊戲本身的設計上本來就沒有把這項要素加進去，現在要以一套資料片而希望能改變原先的架構，我也確實是有點走火入魔了！

玩過紅爵士的玩者都曉得，這套遊戲的任務內容較偏重史實，不管玩者的表現如何，都沒有辦法改變歷史的發展方向，而事實上程式也是依照玩者的戰果表現以評分、投動的，而這一套編修程式在作法上也是如此。雖然玩者可以編撰出過去未曾發生過的戰役，甚至可以不顧歷史上的人物史與戰史，硬將不同的人物和機種湊成一場刺激萬分的任務，但有兩項是不能由玩者任意改變的：第一是人物所屬的陣營，第二則是目標必須是敵對陣營。

每一位人物的陣營是固定的，這點是理所當然的事！不過在目標的選擇上，就只能限於敵對陣營飛機或是建築物等其它可供攻擊的目標，德軍絕不能夠攻擊自己的機場，更別說是內鬨了，而盟軍當然也不能替德軍護航嘍！就歷史性來說是個正確的作法。如果你十分陶醉於原先那些戰役所給你的感覺，那麼也應該會喜歡這種作法，因為設計任務時的步驟就簡單了許多，你只要把游標移到目標物上再按一下鍵，電腦就會自動選定任務的內容，如"護航"、"攻擊"、"轟炸"等；但我倒是很希望編修程式



能開放壁壘分明的限制，讓我可以設計出一連串內鬨、爭權、背叛的故事情節，這樣子的故事玩起來一定格外有味道！

這套「任務製造器」對於熱衷於紅爵士的玩者來說的確相當適合，即使你並不想重新編修另一個新的任務，你也能拿原有的任務來手術一番！而如果你已經有了紅爵士，我也建議你試試這幾架新增的機種，飛起來的感覺不太一樣；我想你有空不妨可以試試這套軟體。

想不想自己建立一個全新的國家，完全由你規劃，並負責建設開發、研究發展、財政收支、軍事武力等。這是一個類似模擬城市的策略遊戲，但其中加入了類似瘋狂主宰中的研究發明及工廠生產的概念，而妙的是畫面是類似上帝也瘋狂的立體畫面，有著文明霸業的趣味但卻較單純些，可說是多種遊戲的綜合體。其中提供了十個不同的星球，每個星球景觀皆不同，敵人也不同。就看你如何去全力建設，以提昇人民生活品質，並擊退敵人的侵略。

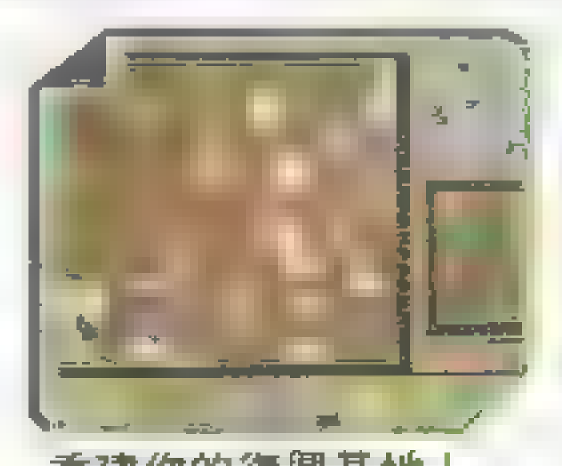
壹▶緣起

你本是個殖民地的最高行政長官Pacharelli，由於遭受Kamzia的攻擊，不得不在Delfi助理的堅持下忍痛撤離，以避免無謂的犧牲。在心灰意冷之下經由好友Livono的說明才了解，原來Kamzia人在28年前一場戰役中擄獲了我方人員，由於他們得到許多珍貴的研究成果及防衛電腦的種種資訊，以致於我們根本無法對抗他們的攻擊，要想獲勝只有另起爐灶了。

隨後地球派來六位資深顧問來嘉許你在戰鬥中保衛殖民地人員的功績，並命令你率領居民前往Rhebus太陽系的十個星球，重新建立新的殖民地並對抗星球上的敵人，為將來對抗Kamzia人預作準備。於是你——Pacharelli的心中燃起復仇的火花，在六個顧問的協助下，開始前往這些未知的星球去建立復仇的根據地。前面正有未知的敵人在等待著你，需要靠你的智慧，決心去克服這一切。

貳▶民生四大需要

空氣、食物、電力及住所是你的百姓最迫切需要的，因此建設前必須先以滿足人民的基本需求為考量。例如空氣，開始你有一座氧氣供應站，當你的科技到達一個程度，科學家會發明一種建在太空沼澤上的氣體轉換工廠。利用沼澤的植物提供必要的氧氣，但是這一定要建在有很多外形粉紅色小草的太空沼澤上才行。



重建你的復興基地！

食物是利用水耕來栽培。同樣的，當科技發展到一個程度會有新的溫室水耕方式發明。不但可增加產量，而且能節約能量，外形也是截然不同的。如果食物缺乏則會有刀叉圖形出現，一定要購買足夠的食物，否則人們會因飢餓而死亡。建議在水耕室旁建廚房以儲存食物。

電力供應也十分重要，供應的方式有太陽能發電及傳統發電廠，各提供2MW及50MW的不同功率電力。貯電站以貯存能量以備不時之需，如果沒有貯電站你就不能建立新建築物（一定要在貯電站12格距離內才行）。太陽能發電科技進步後會有新產品，發電量增加，效率也會更好。但採用太陽能發電要小心日蝕期間會失去作用，必須改以傳統電廠發電或增建貯電站解決。缺乏電力時會出現燈泡圖形警告你。

居住問題十分重要，主要指標是顧問中的Delfi這位精

學者所提供的人口密度資料。當人口密度超過100%就表示可供居住的房子太少，人口太擁擠了，要廣建住宅。每棟房子約可供50個人居住。空氣缺乏會有O_2圖形出現警告，但如果居住房子不足可能就沒有警告，但後果將十分嚴重（看過無殼蝸牛上街抗爭吧）。總之基本上一定要滿足人們四個基本生活需求，否則不僅人們會死亡，你的統治也會出問題（搞不好還會買通刺客來暗殺你）。

參▶工業及技術人才

工業在此分實驗室、武器研發室、醫院、礦場、化學工廠、安全管制中心、坦克建造場、工業工廠及太空船建造場等。不同的工業需要不同人才，分述於后：

實驗室需要科學家來負責科學研究、發明新設備及新武器。除了人力及設備，最重要的就是錢。所以每個月你必須投資武器發展基金及一般發展基金，你的技術水準才會提昇，也才會有新產品。自然這和實驗室數目及科學家人數、投資的金錢都有關，要發展就要捨得投資才行。

武器研發室配合礦場挖礦是製造坦克及太空船的基本材料。沒有金屬材料及武器配備就不能生產坦克與太空船來攻擊敵人，因此要補充技工及礦工以增加生產，並建庫房以供儲存。礦坑產量是依據礦石含量而定，所以要先作地質探勘，找出礦藏的所在再來建礦場，否則會徒勞無功。

化學工廠是提煉油料地方，太空船航行需要油料，因此一定要先建化學工廠再生產太空船。油礦和礦石(ore)一樣必須先作地質探勘之後才設廠，並要在旁設油庫儲存油料以免浪費。因為太空船建造完成後需在發射台補充油料，因此太空船建設場需附設發射台，並建在油庫旁邊。這一切都需技術人員才行，否則也無法生產。

醫院是用來調整出生率、減少死亡率及醫治疾病用，需要醫師來執行工作。而安全管制中心則是類似警察局的機構，用來維護治安，降低犯罪率。因此也要召募安全人員來執行打擊犯罪的工作，這可由Delfi 的報告中得到犯罪率資料為參考。

坦克建造場只要有足夠的人力、武器及礦石（ore）就能不斷生產坦克以利戰鬥。而工業工廠是用來生產工業商品的地方，工業商品專門用來貿易，能夠協助增加金錢。

肆▶財政收入

粉紅色小草的沼澤？

金錢支出所造成的國庫損失大多用以建造新建築物，或當發生小偷偷竊國庫事件時，而收入有下列三種：地球的創業補助金、貿易所得及徵稅所得。其中地球會在你到達新的星球開展的前四年，每個月都會提供 筆補助金，但是會逐月減少，以協助你在新殖民地草創事業。要小心使用這筆錢，因為四年後就沒有任何補助款了。

貿易所得是最主要的獲利事業，如果你有足夠的庫房，甚至可以進行買空賣空的行為。例如東西價格1～10元時大量買入，等價格25～30 元就賣出，那將是致富良機。但需注意每種東西物價的上下限是固定的，自己要小心觀察。千萬不要買貴了，像寶石有時十幾元，有時300元，你在買賣時一定要小心。

物品的需求每個月不同，像你缺糧食時可能市場沒有存貨可買，或是你買了一大堆武器偏偏一直沒人買，或者買主出價太低。最大的問題是庫房不足，如果庫房足夠那你就可以等到好價錢再賣出，筆者在遊戲中期的收入幾乎是靠貿易所得而來，就是廣建庫房的結果。

徵稅可從0%到20%，稅徵得愈高百姓愈不高興，可是當你需要錢時又不得不加稅。其實有一個皆大歡喜方法：就是增加貿易所得，然後可以減稅讓百姓快樂。另外增加人口後減稅也可達到同樣的目的，像500人徵10%跟5000人徵1%效果一樣，但人們會較高興。不過你在食物、電力、住所、空氣的建設支出就較高，但這是提昇生活品質的不二法門。

伍▶犯罪及管制

犯罪率會隨人口增加而上升，這是很正常的，而人們的士氣下降及生活品質下降也會提昇犯罪率。典型的犯罪分為幾種詳述於下：

[illegible]許多人集合形成集團來偷取你的金錢收入。

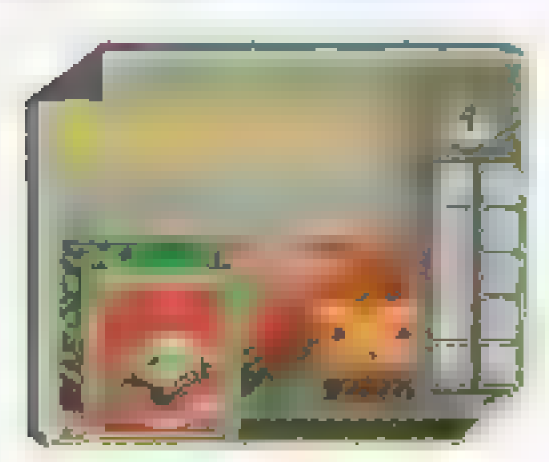
[illegible]殺——造成不尋常的死亡並降低人們的士氣。

恐怖活動——破壞建築物，你將需要大量的安全人員來防備。

[illegible]——買通刺客來暗殺你，你最好提前退休。

雖然隨人口增加，犯罪率的增加是不可避免的，但是生活品質及士氣都是你可以改善的。不要光想靠安全人員來維持秩序，那樣恐怕你會在無預警狀況下被暗殺。

陸▶顧問的報告



由礦石生產的坦克

六個顧問分別負責你的人民生活、建設、財政、生產、研發、軍事六大項，分述於后：

精神學者：負責調查人民的工作狀況、出生率、死亡率、人口密度、犯罪率及人民士氣等精神層面。

研發會Ms：負責發明創造，提升技術等級。

財政專員：負責經常性收入統計，包括地球的補助金、貿易所得、徵稅所得、統計及建議事項。

文明工程師：報告殖民地之建築物數量與型式。

行政官員：提報空氣、食物、電力、油料、礦石的儲存量、生產量、每月每年消耗量等，以供參考。

軍事指揮官：負責軍事報告，有關陸基武器數量、坦克及太空船數量、敵機戰爭武器損耗等戰鬥資料。

柒▶[illegible]

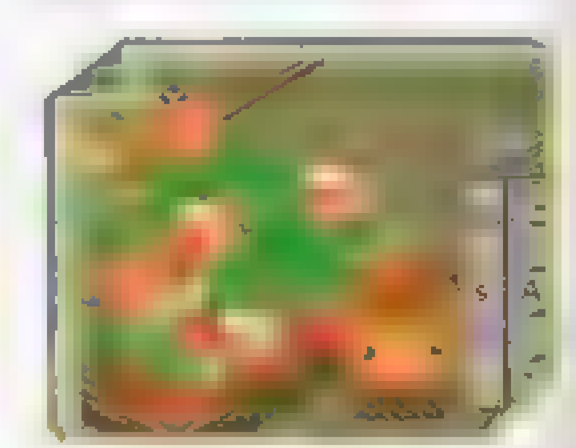
武器有攻擊性及防衛性兩種，像雷射砲塔、飛彈發射器都是用來防衛城市不受敵人陸、空武器攻擊，但因其不能移動，也稱為陸基武器系統。而攻擊性的坦克及太空船，不僅需要武器及礦石原料來支援製造，太空船更需要油料才可飛行。

保衛城市的陸基武器

要想消滅敵人的大本營就必須先派遣間諜（當然要付錢才行）去刺探軍情，等發現敵人城市所在，就可以發動大規模攻擊斬草除根。事實上兵力不要分散進攻，最好集中一次至少50部坦克，二、三十架太空船，以數量來取勝，否則分批進攻容易爲敵人各個擊破。消滅了敵人城市後，再逐個消滅它們的散兵游勇就容易多了，你也可高枕無憂地進行建設來好好提升生活品質，以得到地球方面的獎賞。

捌▶結論

本遊戲是一個多種遊戲的組合，包含許多因素，畫面上的建築物各有特色，像貯電站的燈光一閃一滅很漂亮。而不同的星球有不同的景觀，令人

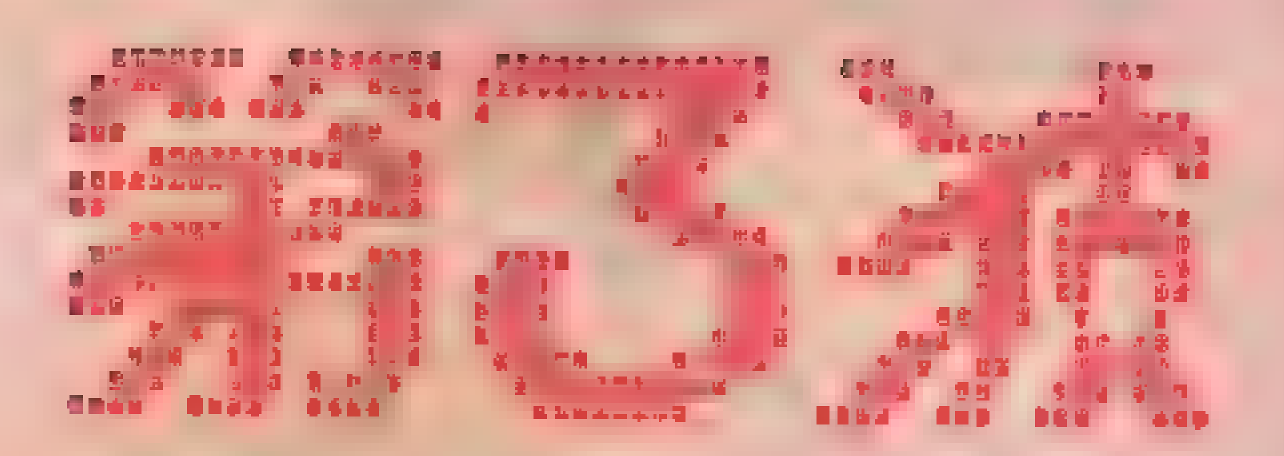


各具特色的城市建築

感受不同，像第二個單元的森林、草原、河流都十分美麗。

這是個很用心的遊戲，難度隨著劇情發展逐漸上升，但只要小心規劃倒有可爲之處。音效方面並沒有很特殊的表現，但也差強人意。最吸引人是烏托邦結合了戰略及模擬的樂趣。

要說缺點嘛！可能是武器的種類不太多，而敵人的攻擊並不夠聰明。更麻煩的是要採生活品質點數，有時要拿到90%以上要耗費不少時間，而敵人早被消滅了，那時武器全無用武之地，實在可惜。如果每一場剩餘的軍力可以移到個單元運用，那就更好玩了。因爲你的所作所爲不會浪費，而且也可把敵人設計得更些，然後再來個「大車拼不是更有趣嗎？但基本來說的確是個好玩的遊戲，請大來建設自己心目中的烏托吧！



專案時間：[illegible]年[illegible]月[illegible]日至[illegible]月31日止
訂閱特價：1,111元(新、續訂戶皆同)
專案贈品：下列6項贈品，任選一項。

編號	贈品名稱	原定價
一	第3波特刊 (09) 如何利用 MIDI 創作音樂	$ 250元
[illegible]	第3波特刊 (10) BBS 電腦通訊站技術秘笈	$ 240元
三	第3波特刊 (11) 電腦病毒剖析大全	$ 220元
四	第3波特刊 (12) 電子資料處理	$ 240元
五	第3波特刊 (13) NOVELL 網路下的 C-WIN 應用實務	$ 240元
六	Authorware Working Model <[illegible]> [illegible]	$2500元

[illegible]11周年慶以最實際自優惠之訂閱專案，真誠的回饋長久以來對第3波雜誌熱烈支持的廣大讀者，逢此良機，舊雨新知，敬請掌握。

- 凡於6/2～6/6日電腦軟體展、8/7～8/11日電腦應用[illegible]開者，[illegible]特刊各一冊。
- [illegible]之訂戶，一年請加附170元掛號費。

地址：北市復興北路231巷19-1號
帳號：0706767-7
電話：(02)713-6959　發行課

伯斯克姆溪谷是位於英格蘭中西部的一個鄉間地區。約翰是該地區的一個最大的農場主人，高大個，左撇子，右腿瘸，相貌威嚴不凡。他在澳大利亞發了財，若干年前返回故鄉。他將瑟利農場租給也曾經在澳大利亞待過的麥卡錫先生。他是往日在澳大利亞唯一認識約翰的人，所以親近地比鄰而居。麥卡錫有一個兒子詹姆斯，是個十八歲的小伙子，約翰有個同樣年齡的獨生女瑪琍。六月三日下午三點左右，麥卡錫從家裏外出，步行到伯斯克姆池塘。在出門之前曾和傭人亞當大吵一頓，他告訴亞當下午三點鐘有一個重要的約會，當約會結束回來後，不希望再看見他。可是在這個約會之後，他就再沒有活著回來了。

瑟利農場距離伯斯克姆池塘有四分之一英里處，當走過這地段時，有一目擊者─約翰先生雇用的獵場看守人威康。威康說，麥卡錫先走過去幾分鐘後，詹姆斯腋下夾著一支槍也由同一條路上過去，他確信，當時這位父親是在兒子的視程之內。另外，莊園看門人的女兒貝絲看見了麥卡錫先生與他兒子好像在激烈地爭吵。她被他們舉跳如雷的行為嚇得趕快跑回家求救。她話音剛落時，瑪琍正巧從外面回來，接著詹姆斯便跑進房來說，他發現他父親已死在樹林，他向看門人求助。他當時十分激動，他的槍和帽子都沒有帶。他的右手和袖子上都可以看到剛沾上的血跡。他們隨他到了那裏，便發現屍體躺在池塘旁邊的草地上。死者頭部被人用某種又重又鈍的武器猛擊而凹了進去。

詹姆斯告白：「今天下午我拿著槍漫步到池塘方向，打算到池塘另一邊的養兔場去看看，我根本不知道我父親在我前面。當我走到距離池塘約一百碼的地方時，我聽見『庫伊』的喊聲，這是我們父子之間常用的信號，於是我趕急往前走，發現站在池塘旁邊。他當時看到我似乎很驚訝，並粗聲粗氣地問我到那裏幹什麼。我們交談一會便爭吵了起來，我氣憤地轉身離去，在我走了約150碼左右，便聽到我背後傳來一聲可怕的喊叫，促使我趕快再跑回去。我發現我父親已經奄奄一息躺在地上，頭部受了重傷。我把槍扔在一邊，將他抱起來，但他幾乎當即斷了氣。我跪在他身旁約幾分鐘，然後到約翰先生的看門人那裏去求援。」

瑪琍的說詞：「麥卡錫先生給了我希望，他迫切地希望我能和詹姆斯結婚，可是詹姆斯還年輕自然不想現在馬上結婚，所以和他父親之間造成很大的分歧，我想這是他們爭吵的原因。我和詹姆斯的婚事，我父親和詹姆斯皆反對，贊成的只有麥卡錫先生一個人，他還一再地跟我保證沒問題，他死了，我一點也不驚訝，因為他是個可惡的騙子。」

法醫的驗屍證明書：「死者腦後的第三個左頂骨和枕骨的左半部因受到笨重武器猝然的猛擊而破裂，是其主要的致死原因。」

亞當的陳述：「麥卡錫先生為人十分刻薄，貪婪吝嗇，我再也不願意忍氣吞聲的接受他的侮辱，我自小在此長大，人緣一向不錯，加上四肢健全身強體壯，我自信可以找到比目前更好的工作，我不願意再受他的氣了。雖然我曾說他必有報應，但是我什麼也沒做，不過我認為他是罪有應得的。」

福爾摩斯至陳屍現場勘察，發現一對腳印，其中詹姆斯的腳印來回走了兩次，有一次他跑得很快，因為腳板的印跡很深，而腳跟的印跡幾乎看不清。這足以說明他講的是真話，當他看見父親倒地時便趕快跑過來。接著是他父親來回踱步的腳印。另一組則是腳尖的，而且是方頭的，顯見不是普通的靴子，且右腳印總是不像左腳那麼清楚。福爾摩斯跟著該組腳印來到一棵大山樹蔭底下，在苔蘚間找到了一塊鋸齒狀的石頭。

福爾摩斯：「這塊石頭便是殺人兇器，因為石頭底下的草還活著，而且石頭的形狀和死者的傷正好相符。另外，『庫伊』這個詞實際上是澳大利亞人的一種叫法，並且只在澳大利亞人之間使用。再者，兇手必是一個熟悉這個地區的熟人，因為要到池塘尚必須經過農場或莊園，所以陌生人是進不來的。因此兇手是誰，是再明顯不過的了。」

真兇到底是誰呢？請在7／20前將答案寫在明信片的背後，註明姓名、地址，寄至「高雄郵政24-34號信箱 活動組 收」，即可參加50套福爾摩斯探案木盒典藏版抽獎活動。

姓名　孫明裕
年齡　15　性別　男　電話　(04)330-3518
地址　台中縣大里鄉[illegible]路276巷1弄10號
曾玩過的遊戲　吞食天地Ⅱ　X WING、[illegible]Ⅶ
亂世[illegible]　魔神戰[illegible]
留言　本人玩Computer Game近一年了，[illegible]RPG類的遊戲，目前正在研究C語言[illegible]，希望能交[illegible]想了解軟體及繪畫方面的[illegible]此同好。

姓名　[illegible]
年齡　17　性別　男　電話　(06)234-9240
地址　台南市[illegible]路195號4樓之3
曾玩過的遊戲　魔眼殺機Ⅱ、[illegible]、[illegible]小英雄Ⅱ　[illegible]女神Ⅰ[illegible]　[illegible]Ⅱ
吞食天地Ⅱ。
留言　本人乃[illegible]的電腦遊戲玩家，目前正在學習[illegible]、MIDI）音樂，希望能交上喜愛RPG及冒險[illegible]的同好，互相切磋[illegible]GAME的[illegible]。

姓名　[illegible]　性別　BOY
年齡　17
電話　(02)249-3520　PM9:00～PM10:00
地址　[illegible]路10[illegible]3樓
曾玩過的遊戲　[illegible]　天使帝國　吞食天地Ⅱ　[illegible]
留言　希望使用PC-TOOLS[illegible]，本人偏愛SLG及RPG[illegible]

軟體世界交誼廳

歡迎光臨軟體世界之誼廳！

您是否有許多玩 **Game** 的心得想和他人共同分享呢？

或是遊戲玩到一半卻被卡死？或是有一些軟硬體方面的問題而想請教卻投訴無門？

歡迎加入我們的行列，讓遍佈全省的玩家一起來為您解開心中的疑團。朋友們，不要再遲疑了

趕快提起你的筆，填好您的基本資料與所擅長的遊戲，加入我們這片歡樂的園地吧

[illegible]——[illegible] 書

姓名　[illegible]
快十八歲了　[illegible]　電話　(02)961-5423
近來玩過的GAME：巫術七代、魔法門外傳、天使帝國、笑傲江湖、魔界召喚
留言　1.「YOU」喜歡RPG或恐怖、冒險
2.「YOU」沒事就開COMPUTER。
3.「YOU」對GAME的情節和主角（們）的[illegible]力有[illegible]的企圖和信念。
4.「YOU」喜歡過有無。
5.「YOU」[illegible]GAME MATE。

姓名　[illegible]
年齡　16　性別　男　電話　(02)952-3759
地址　[illegible]路48巷70號3樓
曾玩過的遊戲：紅爵士、太平洋空戰英雄、巫術Ⅶ、[illegible]、鐵路A計劃
留言：希望能交到RPG、策略、模擬、戰略等類的各方高手，互相切磋琢磨。

姓名　[illegible]
年齡　19　性別　男　電話　(07)612-0613
地址　[illegible]3號
曾玩過的遊戲　[illegible]之[illegible]　天使帝國　[illegible]　[illegible]　[illegible]PC[illegible]、魔神戰記　[illegible]
太多太多了。
留言　本人是一個RPG[illegible]戰略[illegible]，[illegible]動作智益類的，也會[illegible]。[illegible]喜愛RPG及戰略的[illegible]

姓名　[illegible]
性別　女　電話　(08)868-2400　年齡　[illegible]
住址：屏東縣新園鄉港西村[illegible]路38號
曾玩過的遊戲：[illegible]之拳Ⅱ、四川省Ⅱ、俠影記、笑傲江湖、吞食天地、聖域傳說。
留言　你（妳）想交朋友嗎？竭誠歡迎你（妳）的來信[illegible]GAME SHORT。

姓名　[illegible]
年齡　15　性別　男　電話　(04)835-2409
地址　[illegible]路1巷6弄10號
曾玩過的遊戲　[illegible]Ⅱ　魔法門外傳　[illegible]　[illegible]（中文版）　魔眼殺機Ⅱ　[illegible]
留言　本人特別喜愛RPG、SLG這類遊戲，希望交些志同道合的GAME好朋友，以資切磋，共同研究，男女不拘，尤其是女性，而且年齡相差不多。

姓名　[illegible]
年齡　16　性別　男　電話　(02)432-7052
地址　[illegible]市[illegible]2號3樓
曾玩過的遊戲　[illegible]、吞食天地Ⅱ　魔法門外傳　[illegible]
魔神戰記
留言　[illegible]喜歡玩RPG[illegible]的GAME，對WINDOWS、PC TOOLS[illegible]C語言[illegible]，男女不拘[illegible]。

姓名　[illegible]　年齡　14
性別　男
連絡方式　電話　(08)723-1956
曾玩過的遊戲　[illegible]、[illegible]小英雄[illegible]
留言　踏入PC界[illegible]PC之類的朋友[illegible]DOS之類的[illegible]

姓名　[illegible]
年齡　22　性別　男　電話：(02)799-2887
住址：台北市內湖[illegible]街118巷2號
曾玩過的遊戲　獵鷹F16、[illegible]2000、X[illegible]
留言　真誠意的想交些志同道合的GAME的同好，特別喜歡模擬飛行類，喜愛飛於天際之間的感覺，也喜於了解硬體方面的知識、資訊，喜歡交朋友及畫些小插圖。
P.S. [illegible]交筆友、到目前尚未交過女友，信不信由你，但吾可對天發誓。

米利亞多媒體大放送！
買者有禮大贈送！

銀河立體升級組合 NX-PRO MUK

☆SOUND GALAXY 立體四合一魔聲卡
☆PANASONIC 最新機種 523B 光碟機
☆送 PHOTO CD DRIVER
☆送 3PCS 光碟軟體

GAME 族特惠價
限量 100 名

銀河立體 16 位元 SUPER PRO 五合一魔聲卡

☆免費附贈立體耳機、立體麥克風
☆免費附贈精彩光碟軟體
☆免費附贈 60W 高級多媒體喇叭
（防磁／內建擴大器）

GAME 族升級
特惠價

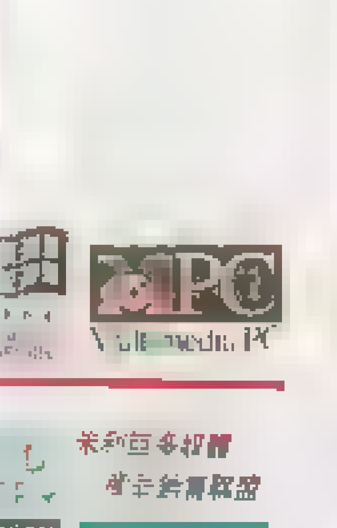
THE 7TH GUEST　第七位訪客（美國最新最暢銷遊戲光碟）
MARIO IS MISSING/D-GENERATION
瑪利歐失蹤記與 D 計劃

僅售

米利亞多媒體產品銷售聯盟⇒多媒體最佳拍檔⇒產品應有盡有！！

☆新加坡銀河立體四合一魔聲卡 SOUND GALAXY NX-PRO（與聲霸卡 PRO II 相容）
☆新加坡銀河 CD 音質 16 位元五合一 SUPER PRO 超級魔聲卡
☆多媒體升級組合／光碟機組合
☆國內外知名暢銷光碟軟體
☆多媒體喇叭，專業 MIDI KIT／PCM WAVE POWER 升級套件

台灣區代理：
憶弘國際有限公司
熱線：(02)211-5218
技術服務專線：(02)211 9177

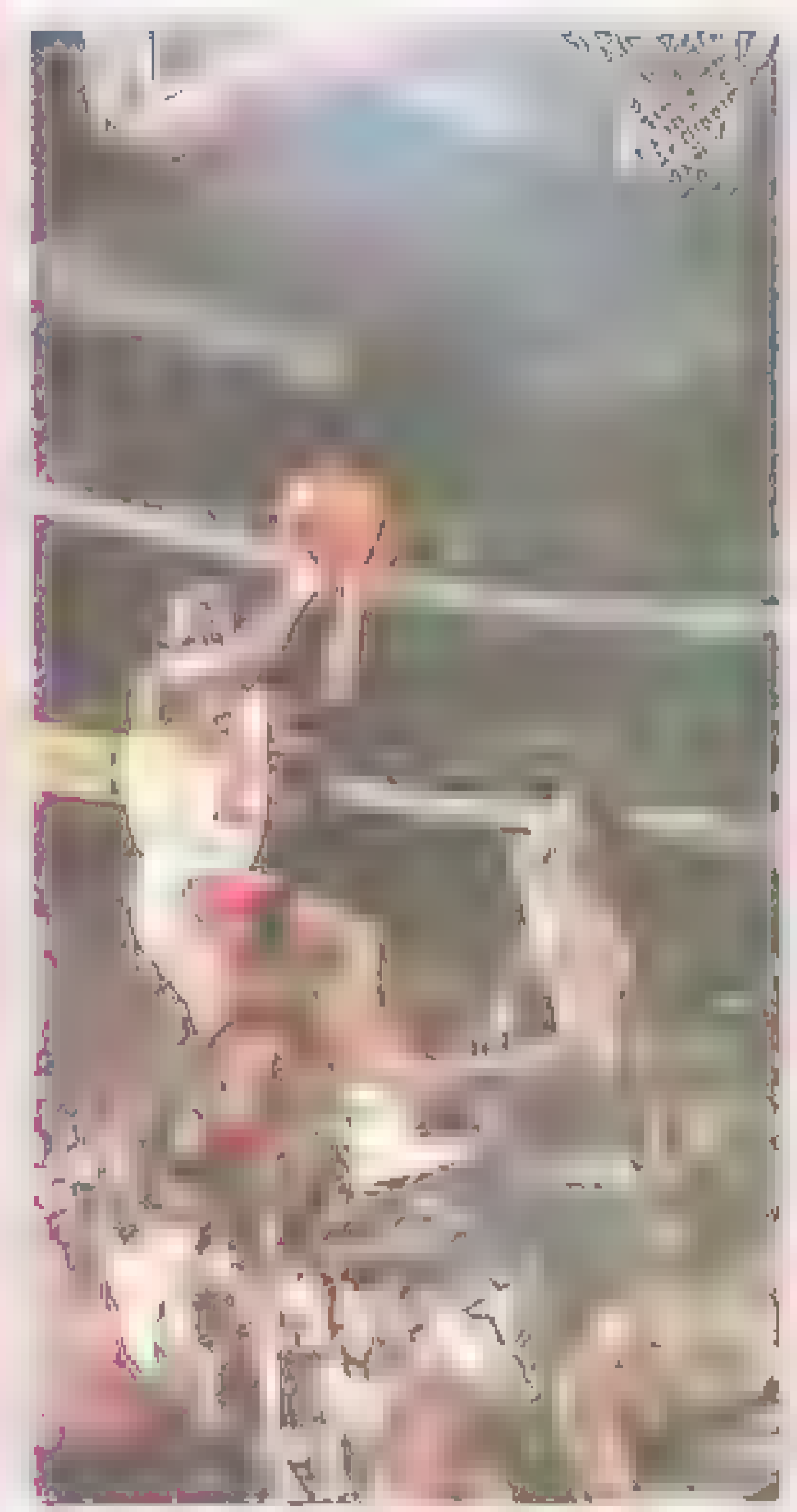


山風、冷泉、流雲、松濤、晨曦、夕照，
大自然中尚有許多值得佇足之處。
今年，我們決定將每年一度的發燒友聯誼會移至戶外，
在令人心醉的蒼穹下，集合了所有的年輕電玩精英；
在披星戴月的田野中，聆聽程式設計師的技術講析；
在連綿起伏的群山裡，欣賞美工動畫師的現身說法；
在渡假木屋，在游泳池畔，觀看一幕幕精彩新資訊；
在烤肉野餐，在營火晚會中，讓專業技師為你解疑釋惑；
帶著你的熱情來，讓我們在鄉間棧道上相會，
並期待著種種新鮮情事的發生。

主辦單位：軟體世界．電腦休閒世界
時　　間：82年8月21至22日兩天一夜
地　　點：智冠科技六龜高級私人渡假中心
參加辦法：凡購買七月份軟體世界雜誌或電腦遊戲世界雜誌，剪下活動印花一枚，以及瘋狂主宰、福爾摩斯探案、惡魔禁地、天命之戰、上古神兵、瘋狂小旅鼠等遊戲中任一枚印花，集滿二枚印花貼於明信片上寄至「高雄郵政28-34號信箱活動組收」即可參加100名休閒之旅抽獎活動。

附註

暑期電腦展：7／16～7／20台中世貿，7／23～7／28高雄技擊館，8／7～8／11台北世貿，本公司屆時將於會場公開展示各項最新軟體，包括射鵰英雄傳及國人自製的棒球遊戲等軟體，歡迎蒞臨觀賞。



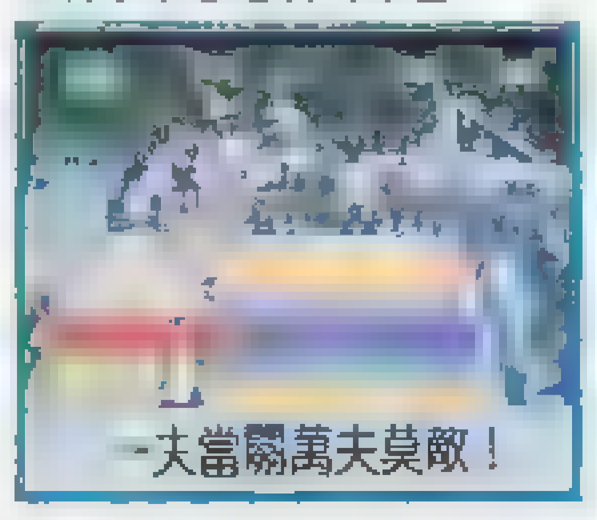
NBA籃球賽

／俞伯翰

NBA籃球是水準相當高的籃球比賽，也是許多的籃球迷所注目的比賽。

NBA籃球賽大約成立於四○年代左右，現在分爲東區和西區二大陣營。東區有中央聯盟及大西洋聯盟，西區則有太平洋及中西兩大聯盟，且各球隊有其私人的場地。

比賽分爲例行賽和季後賽兩種。例行賽爲東區和西區混合對抗，而例行賽中間會有明星賽穿插其中。例行賽一直打到五月初，接著便開始季後賽，在季後賽中由例行賽中選出的東西區前八強分區比賽，最後由東西區各選出一隊最強的隊伍，彼此再互相比賽，產生出來的便是今年NBA的總冠軍隊伍。而芝加哥的公牛隊已連得二年的總冠軍，若今年再度奪得冠軍便會成爲繼湖人隊及波士頓賽爾提克隊之後，第一支拿下三連霸的隊伍。

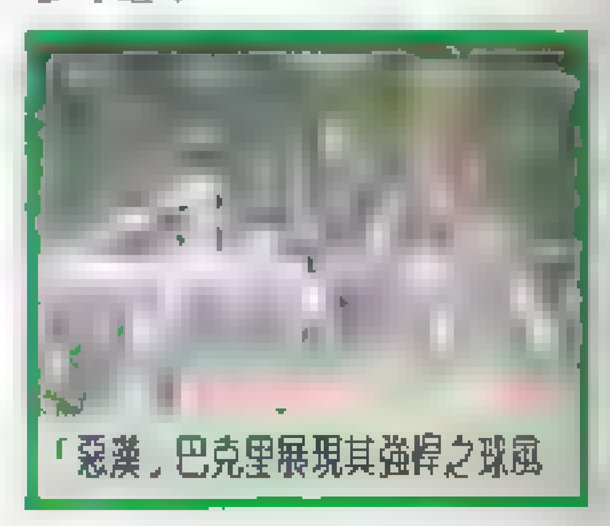


一夫當關萬夫莫敵！

其實除了籃球賽及籃球運動本身受人歡迎外，籃球的附屬產品，如籃球明星的T恤、籃球鞋、精彩的籃球漫畫如TOP中的「灌籃高手」也很受歡迎。而現在也由Midway公司出了一款名爲NBA JAM的大型電玩遊戲，剛推出就造成了大轟動。（我就看過有人在機檯前放了約五百元的十元硬幣，誇張吧！原來NBA JAM的機面實敵是有企圖的呢！）

美女也來助陣？

NBA JAM包含了NBA東區和西區所有的27支隊伍，如公牛隊、太陽隊、拓荒者隊等等。每支球隊有二位球員可用，總共可用一至四個人進行遊戲。公牛隊沒有喬登可以選，大概是怕能力差太多吧！（筆者在公車上聽到一段有趣的對話：「你有沒有玩過NBA JAM？」「有啊！我每次都用喬登術來對手。」），所以怪我沒提醒你——根本沒有喬登可選！



「惡漢」巴克里展現其強悍之球風

而一場球賽的時間共分爲四節，每小節三分鐘（知道爲什麼要「很多」十元硬幣了吧？）。人家眞正的NBA 每

需要12分鐘啊！要是運氣不好，像今年NBA總冠軍決賽第三場公牛隊和太陽隊的比賽延長了三次，就要70元台幣才打得完一場，贏了還好，輸了話還眞想把螢幕打爛

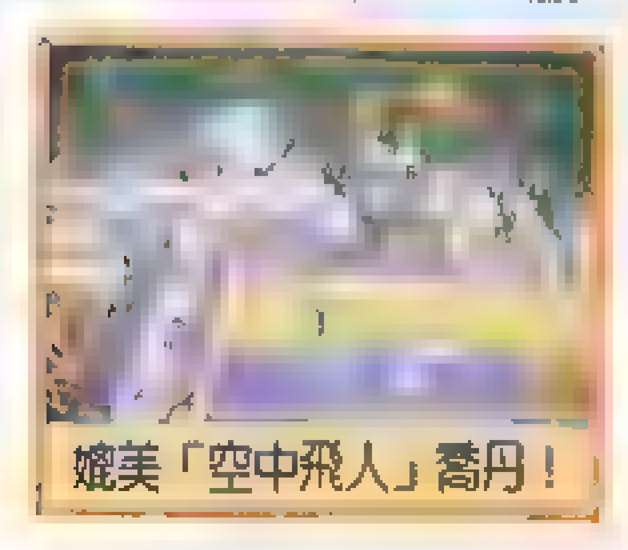
NBA JAM本身共有Turbo鍵、Shoot鍵、Pass鍵三種排列組合應用。以下爲組合法：

1.手上有球時：

Turbo連按爲用手肘撞人；Shoot是投籃（Shoot按很快後放開，是假動作）；Pass是傳球給隊友；Shoot＋Pass是當快被蓋火鍋時，傳球給隊友；Turbo＋Shoot爲帶球上籃或灌籃；Turbo＋Pass爲快傳。

2.手上沒有球時：

Turbo爲加快球員速度；Shoot爲蓋火鍋；Pass爲要求隊友傳球；Turbo＋Shoot可使蓋火鍋時跳更高；Turbo＋Pass爲推人（會耗掉一半的Trubo值）。


媲美「空中飛人」喬丹！

而每位球員都有四種基本屬性（在選球員時可看到），分別爲Speed（速度）、3Pts（三分球）、Dunk（灌籃）、Def（防守）。Speed當然就是球員移動速度的快慢；3Pts爲投進三分球的機率；Dunk則爲灌籃成功的機率；Def就是防守對方球員的能力。所有的屬性當然是越高越好囉！

「Welcome to NBA JAM！」整個NBA JAM因播報員的話音，而使遊戲更加刺激、緊張。例如提示只剩下一分鐘了：「1 minute to go！」；當投球被蓋火鍋時，播報員會高喊：「Get out of here，No way！」，當我們進球時，他也會喊：「He is kidding on」或「What a shot！」；或報告那隊領先或落後幾分，誰抓到籃板球之類的訊息。加上觀衆歡呼聲、嘆氣聲、噓聲，使我們好像眞正置身在NBA的比賽球場一樣。

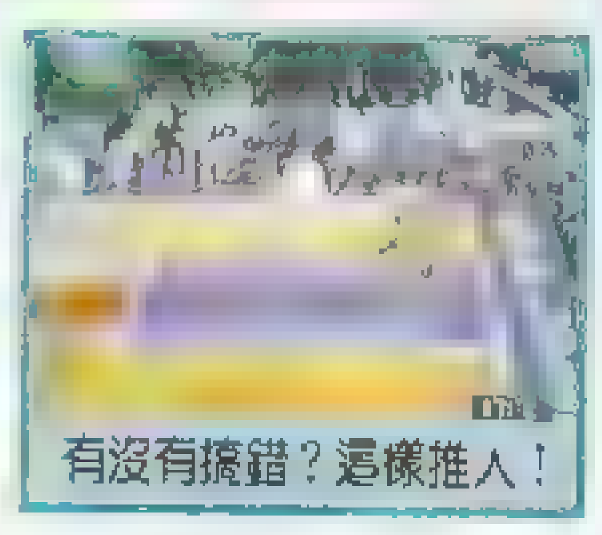
空中挺腰拉桿跳投。

畫面的正中央爲主要球場，球員在此活動。球場後方爲裁判席及播報台，再後方爲觀衆席，背景有一層一層的感覺，這樣較接近眞實。播報台及畫面右下角會顯示出所剩下的時間，畫面上方有四個籃球代表球員，球下方有Turubo所剩的數量。而背景的觀衆動作也很多，常常有人站起來歡呼。球員在打球時，可看出球員有大小遠近之分，而且球員的身高也有差別，並不是每個人都一樣高。球員面向我們時還會微笑喔！不過大小遠近好像不太準，最好以籃球的影子來判斷較不會失誤。

NBA JAM有很多特別的地方，最特別的是它具有紀錄的能力，可把上次玩的遊戲儲存下來，不過要打完一場才能存。它還有計算排名次序、勝負統計、勝率是多少、曾經擊敗那些隊伍等資料，可以算是大型電玩中的一大創舉。

NBA JAM在中場時也會統計資料及播放球員打球時的精彩動作鏡頭。Help也是它的特色之一，在每節結束後會有指導，它會告訴你按鍵的功能、看到隊友有空檔時要傳球、別忽視敵人的三分球等。若和電腦對打時，剛開始它會很「溫柔」的對待你，但越到後面它就越凶悍，越難對付。

附帶說明一點：NBA JAM只有在兩種情況下才算犯規，一種是超過24秒沒出手，一種是球過最高點後才把球打下來；其他像推人、界外球等都不算犯規。就是這個特點，使得NBA JAM廣受歡迎。


有沒有搞錯？這樣推人！

在Tonigth's match up時，有球隊受歡迎的統計資料。像公牛隊大都是Most Popular，而太陽隊大都排行第二。

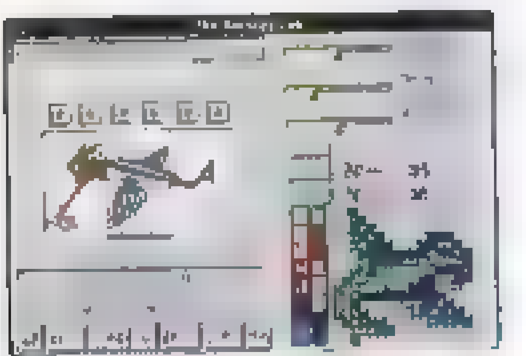
NBA JAM在各方面都算完美，很多人都認爲很好玩，但它最大的缺點就是太貴了。看吧！我同學又要向我借錢了。

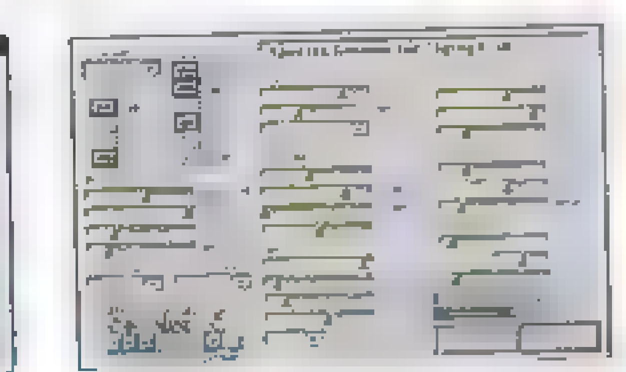
無法改變的事實

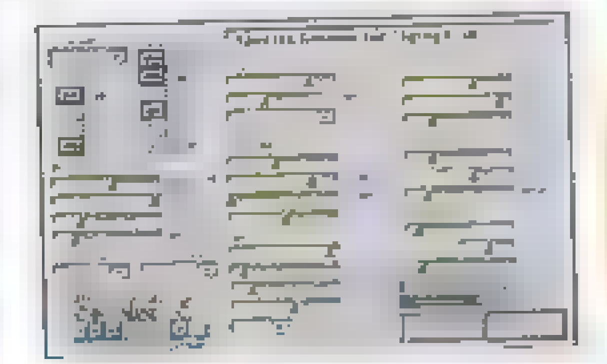
SPA … MAXIS

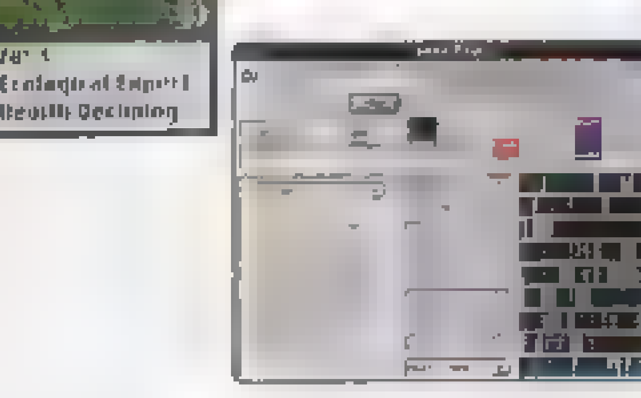
大前年(1990)MAXIS出品 … SPA …

敬請期待即將以中文訊息呈現的模擬生命









一部改寫地球生

類　別：模擬
適　用：IBM AT, PS/1 PS/2及相容品
機　種：16MHZ 80386以上機型
記憶體：2MB RAM／建議4MB RAM
操　作　鍵盤　滑鼠
顯　示：VGA彩色顯示器
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／羅蘭卡
片　裝：1.2M 5.25"磁片

多媒體的寵兒－影像卡

／雷昭奇

正當多媒體逐步邁入資訊市場之際，各類相關產品也紛紛出籠，例如音效卡、CD ROM及我們今天的主角影像卡。談起影像卡，大多數的玩家都有個觀念：「就是可以用VGA螢幕看電視的玩意兒嘛！資訊展會場多的是。」早期的產品的確標榜的是一機兩用，既可以當電腦的顯示器又可以擁有個小電視，但隨著這波多媒體趨勢而發展出來的影像卡功能可大不相同了哦！

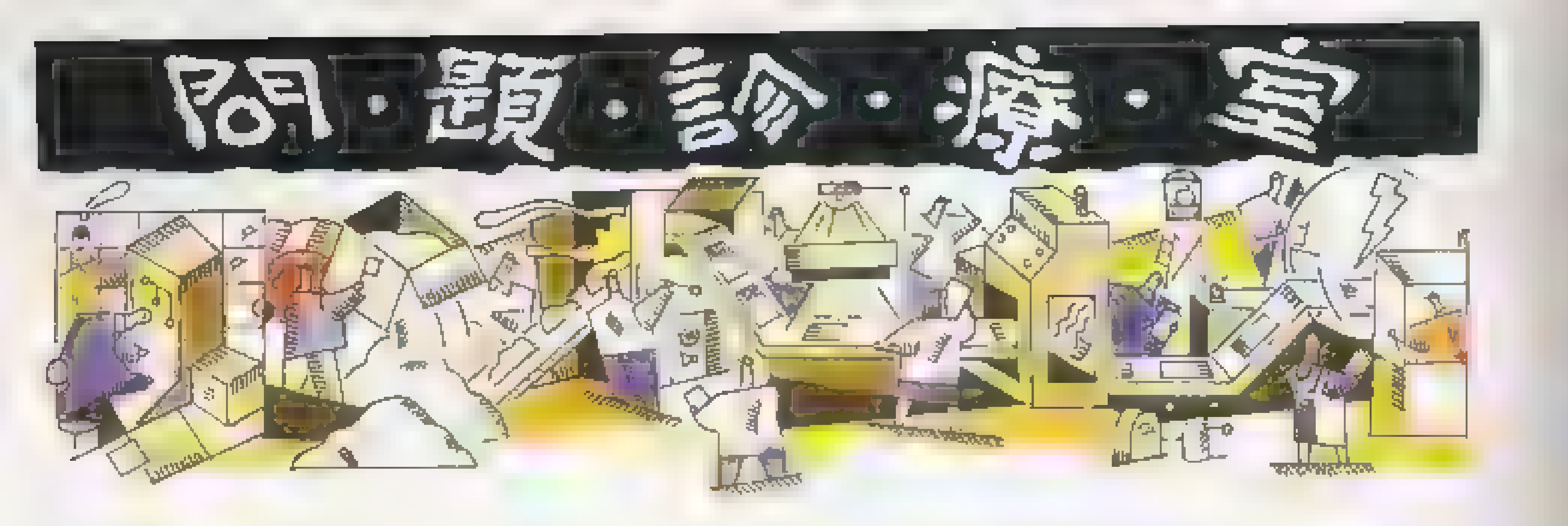
其實影像卡早在三年前就出現在市場上了，當時它的單價高，配合的顯示器一定要是多頻Multi Sync顯像器，而三年前的VGA裝機率又不高，所以並沒有造成多大的旋風，其後廠商不斷加強功能，例如不再只限多頻顯示器、一般VGA顯示器也可使用、加裝美規選台器等，再配合新興的多媒體時代來臨，終於成功地打入市場。

現在坊間類似的產品有兩大類：第一類嚴格說起來是屬於電視卡，第二類則是配合Windows 3.1系列軟體的影像卡。第一類產品目前市價約4000～6000元，有插卡式與外接式，電視卡只是單純的將美規電視訊號或由AV端子輸入的影音訊號，轉變為VGA螢幕所能接受的RGB信號，這種產品並不算是多媒體標準配備，如果各位只是想自己擁有一台電視，不必再和人爭遙控器，電視卡是個不錯的選擇。在此有一點小小的建議，從能源消耗方面來說，外接式的電視卡在欣賞節目時不用開啓電腦主機的電源，比較適合各位玩家。

插卡式的電視卡

第二類產品則是屬高價位高水準，一般是公司行號用來發展簡報系統或影像資料庫，這類產品一律是插卡式的，市面上的產品有部份沒有調協器的設備，若要接收美規電視訊號則要再購買一片TUNER卡。此類影像卡有一條CABLE連接到VGA卡上的FUTURE CONNECTER上，將美規電視訊號或AV訊號轉換為VGA卡也可接收的數位信號，因此可以和VGA本身的數位信號相容，可共存於螢幕上，在Windows工作環境下，您可以開個視窗觀賞百戰天龍，再另外開個撲克牌遊戲的視窗，如果您還有CD-ROM及音效卡，那麼即使您的家人搬來起重機也無法將您從電腦前拉走了。購買影像卡要注意的是廠商是否提供了足夠的Driver讓您在多媒體環境下使用，並注意軟體後續新問題，這類產品依配備不同，價格介於15000～30000元之間。有些玩家早期買的VGA卡可能因廠商偷工減料而沒有FUTURE CONNECTER，此時便可考慮買塊與VGA同在一塊小板上的影像卡，雖然價格高了點，但其穩定性是無庸置疑的哦！

猛虎也上了電腦螢幕



彰化縣　張登峰

Q [illegible]你好！[illegible]遊戲及雜[illegible]但也因為某些遊戲[illegible]雜[illegible]到[illegible]能開[illegible]「軟體世[illegible]」[illegible]專欄，讓我們這些 GAME 林同志藉這個專欄來交換遊戲或雜誌，及以買進賣出的方式來進行交易。

金磁片獎已堂堂邁入第四屆了，[illegible]的遊戲也都令人讚嘆不已，[illegible]建議主辦單位不妨增加像「最佳編劇」、「[illegible]」、「最佳導演」等類似金馬獎或金鐘獎的獎項，[illegible]獎項[illegible]部遊戲更加充實，也可讓參賽者更重視[illegible]細節，如果[illegible]名、第[illegible]名、第[illegible]的話，[illegible]是會讓名次較低的參賽者有[illegible]嗎？

A [illegible]讀者，你好！市面上的有些軟體世界的遊戲[illegible]，主要是因為這些遊戲的代理權[illegible]移後，就不[illegible]軟體世界來發行了，而[illegible]為了不妨礙其他代理公司的權益[illegible]此遊戲廠[illegible]銷毀，[illegible]。

至於為什麼會買不到當期的雜誌？[illegible]一期的軟體世界雜誌都有固定的[illegible]就不[illegible]了[illegible]本雜誌也沒有[illegible]你以後最好多買幾本來囤積（愈多愈好），[illegible]雜誌的[illegible]了[illegible]買賣遊戲或雜誌[illegible]專欄，雖然立意不錯[illegible]人[illegible]，因為如果由本刊來負責聯絡的工作，除了[illegible]個人[illegible]外[illegible]人[illegible]。

如果[illegible]是純粹開放專欄讓玩家們自行交易，如[illegible]糾紛，甚至有人受騙上當的話[illegible]責呢？因此如果上述的問題不能圓滿的解決，[illegible]暫時不考慮開放[illegible]類性質的專欄。

金磁片獎[illegible]主要為於提供玩家們[illegible]個發表程式作品的園地，但由遊戲軟體也在求新求變，因此遊戲的創作必然要從以往程式[illegible]人[illegible]打獨鬥的窘況，演進到[illegible]工作小組分工合作的創作方式，另外我們也注意到有些人雖然不會寫程式，但卻是很好的編劇人才，甚至還有人能創作出很動聽的音樂，畫出很好看的圖來，為了不昧於[illegible]，我們也[illegible]獎勵[illegible]，希望讓所有有才能的人都有出頭的日子，至於[illegible]增加獎項的建議，我們都覺得相當不錯，[illegible]今年金磁片獎早已完成細則的規劃，[illegible]形成具文，而且在雜誌上都有報名表了，[illegible]增加獎項的機會[illegible]，不過明年可能會有比較不[illegible]樣的作法哦！

台中市　許振忠

Q [illegible]貴社對於台灣電腦遊戲發展的[illegible]。[illegible]則，怎麼好幾期都沒有刊到讀者意見調[illegible]，連 COMPLAIN 的地方都沒有，還要自己花錢[illegible]則，於一年前購買了貴社所出版的俠盜獵車[illegible]，[illegible]磁片是發霉的！更奇怪的是[illegible]老闆前前開了三、四套，竟然也全部包含發霉的磁片，老闆在不得已之下，[illegible]換了[illegible]老闆[illegible]人了，無法對證了…）。但[illegible]，[illegible]俠盜獵車手會有如此現象？三則，曾在貴雜誌上（[illegible]）看[illegible]資料片，但因[illegible]就沒有[illegible]是什麼時候會在台灣[illegible]THANKS！！

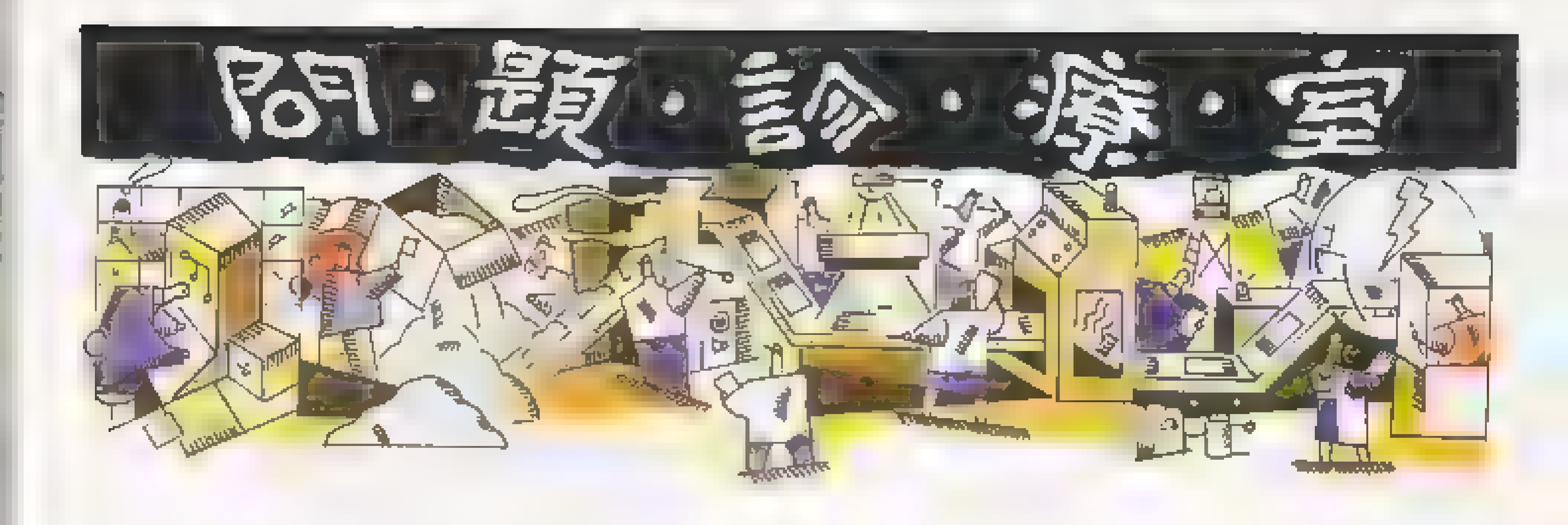
A 許讀者，在此綜合[illegible]的問題：1. 本期仍然沒有意見調查表，[illegible]如果每期都作意見調查[illegible]，所獲得的結果必然會很類似，如此一來[illegible]較大幅度的改變，因此我們想設定半年[illegible]，[illegible]比較能獲得一些有用的資[illegible]，[illegible]本期的特約作家召集令，如果不滿意的話，還是有空位讓你 complain 的。2. 你說俠盜獵車手磁片發霉的事，實在令人覺得不可思議，因為軟體世界的包裝人員絕對不可能將發霉的磁片裝入包裝盒內，你提到有三、四套都有[illegible]的情形，很可能是經銷商的展示架或屯貨處太潮濕的緣因，導致同一批產品有發霉的現象。3. 紅爵士資料片已經出版了，正式名稱是紅爵士任務製造器，除了增加新機種外，還能讓你編輯自己的戰役，[illegible]愉快！

屏東縣　黃學勤

Q 1. 在軟體世界上有看過「畫面狩獵者」的功能介紹文章，有點心動，在下擁有不少抓圖軟體[illegible]抓圖大師等，卻無法順利抓下[illegible]（[illegible]），不知貴公司[illegible]畫面狩獵者 II 嗎？

2. 本人剛接觸 BBS，覺得相當有趣，但一個月下來的電話費卻非常可觀，望請貴公司能增設 BBS 站，相信這不只是本人的願望，同時也是許多人的夢想。

A [illegible]讀者，[illegible]學園[illegible]載入遊戲後，會將鍵盤[illegible]圖軟體在常駐後都無法啟動熱鍵，因此無法抓圖，我們曾你試過畫面狩獵者、抓圖大師等，結果都無法抓下[illegible]學園的圖形。至於畫面狩獵者 II 雖然提供鍵盤鎖住遊戲的抓圖功能，但其工作原理主要是透過遊戲的滑鼠[illegible]



動程式來啓動熱鍵，也就是說，如果沒有事先驅動滑鼠，或是遊戲根本不支援滑鼠的情況下，還是無法抓圖。很遺憾的是霸王爭霸剛好屬於後者，因此畫面將據者II也無法抓圖。

至於增設 BBS 站的問題，不知道你有沒有注意到，軟體世界在去年底又增設了高雄站一線，目前南北加起來總共有3線，希望你好好的利用。提到昂貴的電話費，相信是很多人不敢玩 BBS 的原因，在此奉勸你可以改換比較高速的 MODEM。因為如果你目前 MODEM 的速度是 2400 BPS，換成 14400 BPS 的 MODEM 的話，電話費只要原先的六分之一就可以了，因此如果你每個月都要花不少的時間上站的話，趁早換個高速 MODEM 還是很划算的。

香港 單德雄

Q 本人近日購買了一套軟體世界的猴島小英雄II，而且已經載入硬碟內，一切正常。但當Ic仓如攻略冊行本24頁的「我拿到巫毒娃娃了！到哪兒去找大哥大算帳？」的畫面時，畫前便不能在移動了，但音樂卻照樣播出，不知是何處有問題發生？本人的配備為 486DX，4MB RAM 及 200MB 的硬碟。

A 單讀者，依照你所說的情形看來，你應該是當機了，猴島小英雄II剛好我也玩過，可是在那個場景並沒有被當掉，因此我猜想可能是你硬體配備或設定的關係，你最好將所有不用的常駐程式（尤其是防毒程式）先暫時拿掉，或是將 CONFIG.SYS 的 FILES 值設大一點，然後再試試看會不會好一點，如果還是不行的話，可以先把存檔拷出來，再把遊戲重新 INSTALL 一遍，再不行的話，最只好請你把磁片寄回來檢查了，阿彌陀佛！

廣東深圳 趙峻峰

Q 編輯部的先生們：好不容易用〞強化了的石斧〞劈開那炎森森的人臉，手上一時又無什麼驚世之作可供自擂，乾脆給你們寫信罷。想了好久，總有事耽擱，今天終能一吐為快，有潔癖者不妨先備個 DogBag。

從哪吐起呢？還是從 Game 談起。本人 Game 齡已 8、9 年，從 Apple 的 Load Runner 到了 386Only 的 Overkill-Comanche，也算老鳥了。不過大量接觸台灣軟體還是去年下半年到深圳以後，一下為擁有如此之多的中文 Game 而興奮得日以繼夜地猛玩，加上 PC Tools 和 GB 兩大打手，還覺忙不過來，直到 大另一位網友（發燒症也）拿出軟體世界雜誌給我開開眼界，於是從此便不擇一切手段坑蒙拐騙全弄上，以圖集滿全套，不過到現在只擁有十集不到，真不甘心。

最近託幾名牛販從香港帶了幾十本新的過來，乾脆加價出售，軟體世界約港幣六十元，不料三天便告無貨。再帶吧，牛販又嫌利太薄（每本加我十港幣還嫌利薄）不肯再多帶。於是大嘆貴雜誌的出版部門有眼無珠鼠目寸光，無人道主義精神，眼看朋友們望眼欲穿嘴饞得連也不爭上一把。這次只好再做一次出頭鳥，向〞台灣當局有關方面〞呼籲幾聲，看是否有可能由正式渠道帶些過來，我們可以用港幣結算。大陸尚缺這方面的專業書籍與雜誌，估計銷量不會低的。不妨來大陸開拓一下市場，本人就挺願合作的。

哦！忘了作一下自我介紹，本人名叫 Jaf Smoking，軟件工程師，男，24歲，未婚，五官端正，身高 176cm，欲覓一位溫柔貌美的……該死，離題了；總之離開上海以後，在朋友的機銷部工作，負責軟件銷售的技術問題。遊戲軟件的銷售占了一定比例，不過實話實說，大部分都是些香港盜版軟件，[illegible]，他們供應十幾種遊戲：有時當然也自己參與拷貝嘍，袖珍先生不是說過社會本是個大雜燴嘛，況且又沒法用 PC Tools 把我的道德值戰力值修改為FF（我已聽到某位編輯已義憤填膺，隨時準備駕F38來把我等抓去〞繩之以法〞）。

其實，並非我們不想會原版軟件，只是難為無米之炊，你叫我哪裡去找那麼多原版軟件來滿足我的眾多發燒會員們的急切需求，為了爭我手上的兩套原版笑傲江湖，差點沒把我拆死，喝了幾肉瓶酒兒酒才緩過氣來。所以，我只好再問一下，有沒有可能由貴社出面，與我們俱樂部建立一種長久的合作關係，定期（不定期也罷）定量（不定量更好）為我們提供些原版軟件，解救一下眾多發燒友，或許還能算紅十字會的一個民間分會呢。如果能在大陸生產那就更好了（天方夜譚？！誰說的），成本降低價格也能下調些，更能適應這裡的消費水準。

好了，嘮嘮叨叨了不少了，也許都是空話，或許你們連這封信都收不到，不過做人總得有些希望吧。下回有空再跟你們聊聊大陸電腦發展的歷史與現況，特別是有關 Game 的，想聽嗎？哈哈，多準備些稿費吧——本人正對著刮鍍等著買 CD·ROM 呢。

孤獨的 Jaf Smoking

A 趙先生，最近我們也陸續收到大陸方面的來信，讓我們對電腦休閒軟體在大陸方面的發展趨勢與市場有了概略性的瞭解，雖然您的作法有些抵觸我們尊重智慧財產及公平交易的原則，編輯部仍感謝您來信的〞坦白〞及對電腦軟體之熱心。有關您所提的合作關係，目前仍礙於政府相關法令之施行細則，無法立即與您洽談，不過相信假以時日，軟體世界將本著平價政策滿足您眾多發燒會員的急切需求。

攻略單行本

魔界召喚攻略單行本已隆重上市，鉅細靡遺的迷宮地圖和攻略步驟，還有精彩的NPC人物照片介紹，豐富的內容讓人目不暇給，絕對物超所值，玩家們千萬不要錯過了！

一 攻略本導讀

二 NPC人物篇

三 新手上機篇

四 完全攻略篇

- 1. 入口・起始區
- 2. 起始一區
- 3. 起始二區
- 4. 起始三區
- 5. 起始三區地下洞穴
- 6. 封印五區
- 7. 封印四區
- 8. 封印四區地下洞穴
- 9. 封印三區
- 10. 封印三區地下洞穴
- 11. 封閉的地下世界
- 12. 封印二區
- 13. 封印一區
- 14. 封印一區地下洞穴
- 15. 元素障礙之三
- 16. 元素障礙之一
- 17. 元素障礙之二
- 18. 藍騎士領地
- 19. 白騎士領地
- 20. 白騎士領地地下洞穴
- 21. 地下十字路口
- 22. 綠騎士領地
- 23. 傳送迷宮
- 24. 黑騎士領地
- 25. 紅騎士領地
- 26. 結束四區
- 27. 結束四區地下洞穴
- 28. 下水道一區
- 29. 下水道二區
- 30. 下水道三區
- 31. 結束三區
- 32. 結束二區
- 33. 岩漿地帶
- 34. 結束五區
- 35. 碉堡地下樓
- 36. 碉堡一樓
- 37. 碉堡二樓
- 38. 碉堡三樓
- 39. 永生世界之一
- 40. 永生世界之二
- 41. 永生世界之三
- 42. 幽影魔巢穴

五 修改篇

六 物品位置一覽表

- Strategic Simulations Inc.(SSI) 正式授權特約作家劉興澤全力譯作，
- 軟體世界雜誌社發行
- 正 32 開本　全書 192 頁特級雪銅紙印刷

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略集行本每本郵資為40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及遭遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效檔案，已停訂購，請勿再劃撥購買。

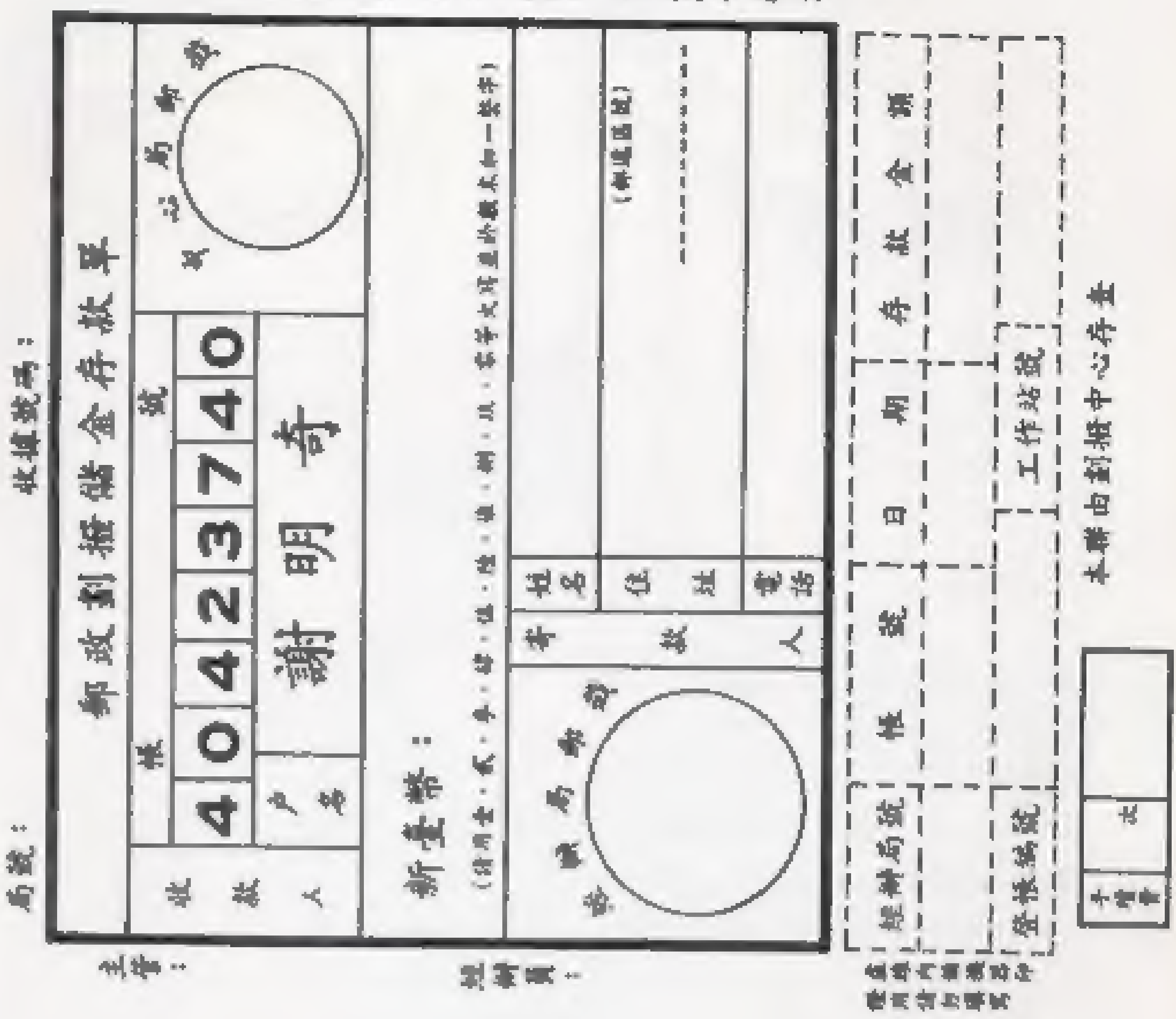
玩家注意！

我們處理玩家們的問題，常會遇上粗心的玩家沒有留意這的硬體設備，是不是可以正常執行這買的遊戲（如單色顯示器玩家買了創世紀7後，來函詢問如何使用）。請在購買時詳細的看一下產品上面的標示，有關執行所需的設備，請務必核對之後再購買。另外，在我們的產品中，都有使用說明書，當您正準備享用我們為您準備的好遊戲時，請務必仔細看過使用手冊上有關程式所需使用的配備、安裝及使用操作上的步驟及不要載入不必要的常駐程式等等注意事項，再開始安裝，相信您會發現安裝這電的硬碟竟是如此簡單。若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。請注意：我們不接受來信索取各項配件。

服務專線:(07)384-1505

台北 BBS站：
(02)788-9293(24小時全年無休)

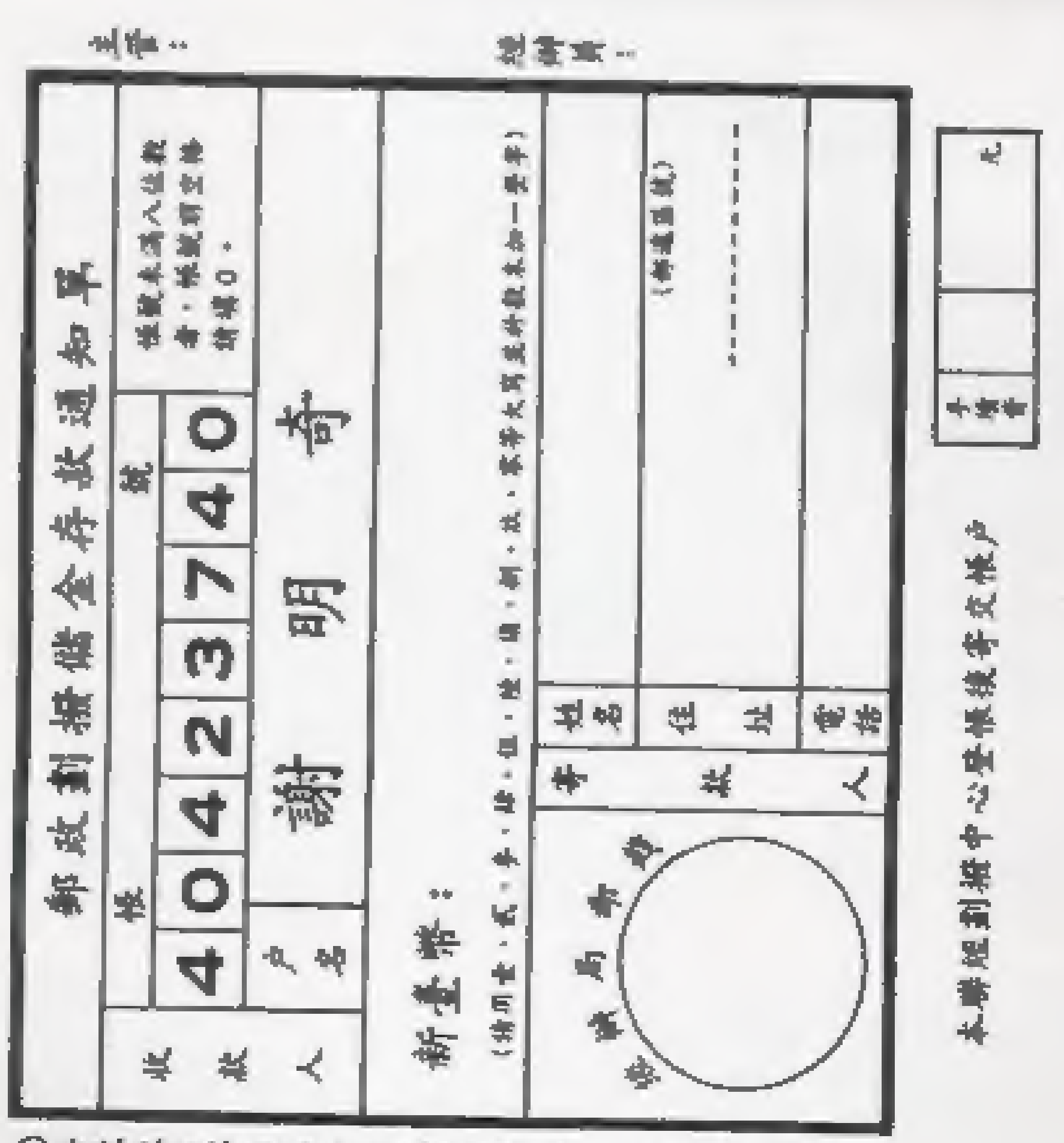
高雄 BBS站：
(07)384-1505(晚上9:00～翌日早上9:00，假日全天)
(07)384-8901(24小時)



郵政劃撥儲金存款單

帳號 40423740

戶名 謝明奇



郵政劃撥儲金存款通知單

帳號 40423740

戶名 謝明奇

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此欄不必填寫，但請勿摺疊。

前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟 體 世 界 劃 撥 單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期 430 元整　□全年 12 期 860 元整

自____年____月 到____年____月止

□新訂戶　□續訂戶　□(訂戶編號 NO_____)

年齡____職業_______聯絡電話__________

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱______售價______金額______

＊請注意 *1-8、11、12、14、15、16、40 期皆無庫存

□雜誌 01-19 期 單本 $60 元(含普通回郵)____期＝____本

20-37 期 單本 $80 元(含普通回郵)____期＝____本

38 期起 單本 $100 元(含普通回郵)____期＝____本

金額 $60*____本 $80*____本 $100*____本＝總額______

三、本人欲維修磁片

一般維修一片 $10*_____片　更新磁片一片 $30*_____片

回郵費用 1. 維修總片數 3 片以內，$40 元整 3 片以上 $60 元整

維修費用____＋郵資____＝總金額_____

＊以上資料請詳細填寫＊

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

三國志
武將爭霸
歷史
格鬥
鉅作
中國史上人才最盛
競爭最烈
場面最熱絡的大時代
這次你將扮演三國志中
有名的五虎將
來討伐曹操
完成一統天下的使命
統一天下
武將爭霸
雙人對決
配備設定
熊貓軟體股份有限公司

啓亨の色彩王国

A Multi-media

炫彩版の双響　　[illegible]界版16BIT(MPC)

炫彩版の双響[illegible]ET4000究極版：[illegible]800×600 64K COLORS下[illegible]影像，[illegible]1677M COLORS[illegible]，炫彩版の双響[illegible]。

[illegible]：以16BIT[illegible]MPU401[illegible]MIDI[illegible]。

B CAD Accelerator

S3繪圖視窗加速卡

S3繪圖加速卡：[illegible]VGA快10倍，[illegible]2MBDRAM，[illegible]1280×1024 NON-INTERLACED及24BIT TRUE COLORS。

C W．A

卷雲視窗增速卡

卷雲視窗增速卡：[illegible]24×24中文字型[illegible]，解析度640×480[illegible]1677萬色。

D SVGA VGA 曾氏ET-4000系列

究極版/VESA版/ISA版　　普 及 版

究極版：
為ET-4000 CHIP SET, 1MB RAM,
能顯示上1677M COLORS。

普及版：
為ET-4000 CHIP SET, 1MB RAM,
能顯示上256 COLORS。

啓亨股份有限公司　台北市羅斯福路二段35巷13號　電話：(02)3952229~(30)